2
KELDRILH
IL MENESTRELLO
GILDAS SAGOT
partita
a quattro
c.broutin

librogame®

ISBN 88-7068-408-3
Titolo originale: «Défis et Sortilèges/2 - Keldrilh le Ménestrel»
Prima edizione 1988: Éditions Gallimard, Parigi

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

KELDRILH IL MENESTRELLO

GILDAS SAGOT

illustrato da Philippe Mignon
tradotto da Eleonora Baron

Edizioni E. Elle

Indice

Avvertenza

Amico lettore, questa nuova serie di *librogame*, un po' particolare, ti trasporterà in un mondo fantastico, oggi scomparso: il mondo di Dorgan. Si tratta di un universo popolato da strane creature, spesso poco raccomandabili, nel quale la magia gioca un ruolo molto importante.
La serie è composta da quattro libri, i quali sono allo stesso tempo indipendenti e collegati l'uno all'altro: ciò significa che hai la possibilità di comperare un solo libro, o due, o tre, o quattro, e di leggerli indipendentemente come se fossero quattro normali *librogame*; infatti ogni libro contiene una storia diversa.
Oppure puoi decidere di giocare con qualche amico, in due, in tre, o in quattro: in questo caso dovrete avere a disposizione rispettivamente due, tre o quattro libri diversi della serie "Partita a quattro".
Se adesso stai leggendo questo libro, significa che hai deciso di diventare Keldrilh, lo gnomo menestrello.
Leggi attentamente le regole del gioco e la storia di Keldrilh, e poi lanciati in questa nuova avventura.
Che le muse di Guinpelforth ti proteggano!

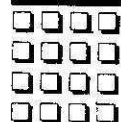
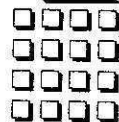
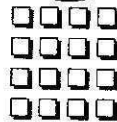
MONTI DELLO SCUDO
CAMMINO DEI CONQUISTATORI
MONTI DELLO SCUDO
ANDAI NES
LAGO
ORDRETH
VIA DEI COSTRUTTORI
SELEITE
PALUDI
KAND AROTH
FORESTA DI ANDAINES
SELARTZ
F. KOTH
PORTA D'ORIENTE
CALDERONE
ESTUARIO DEL TURIBAN KOTH
Faro dell'Isola dei Morti
FENGA
GRANDE PIANURA
PASSO DELLE ROCCE
MONTI DELLO SCUDO
MONTI DELLE BESTIE
GOLFO DI SIRTH
VISCERE DEL ROVAR
MONTI DEL ROVAR
LE COLLINE DELLE BARBE FIORITE
N
O
E
S
LA CITTÀ FORTEZZA
DORGAN

Elenco dei luoghi

Luogo	N.	
Accampamenti	170	☐
Alti Padiglioni	67	☐
Andaines	202	☐
Antro Malefico	166	☐
Assemblea	179	☐
Barbe Fiorite	10	☐
Calderone	1	☐
Cammino dei Conquistatori	104	☐
Città Alta	87	☐
Città Bassa	183	☐
Corte dei Miracoli	42	☐
Cuore d'Odio	140	☐
Fenga	105	☐
Festino	76	☐
Gobledilgu	23	☐
Grande Pianura	12	☐
Kandaroth	95	☐
Lago	101	☐
Mercanti	151	☐
Monti delle Bestie	102	☐
Ordreth	201	☐
Paludi	37	☐
Passo delle Rocce	103	☐
Pentacolo	106	☐
Porta d'Oriente	22	☐
Prigione dell'Oblio	56	☐
Selartz	156	☐
Seleite	189	☐
Spirito d'Ordreth	21	☐
Terra dei Dannati	191	☐
Via dei Costruttori	16	☐
Viscere del Rovar	199	☐
Vulcani	33	☐

Scheda del Personaggio

I:15	C:12	M:11	A:14
V:22		D:0	

. . . .

ARMI	D
Daga	*2D*
. . . .	. . . .
. . . .	. . . .
. . . .	. . . .

OGGETTI MAGICI

. . . .

. . . .

. . . .

TRUCCHI SOPRANNATURALI

Ballata della Tartaruga

Ridarella

Controtrucco

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

. . . .

Regole del gioco

Il Personaggio

L'Iniziativa (I) rappresenta la velocità di reazione, la capacità di prendere decisioni.
La Combattività (C) valuta l'abilità nel maneggiare le armi, come anche l'esperienza nel corpo a corpo.
La Magia (M) misura l'abilità nei sortilegi, nonché la conoscenza degli arcani della magia e il controllo sugli spiriti elementali.
L'Aura (A) misura il magnetismo che si esercita sulle altre creature intelligenti, la capacità di imporsi come capo.

A ogni caratteristica è associato un numero che può variare da 3 a 30, nel corso del gioco. Più questo numero è alto, più abile è il personaggio. Basta che dai un'occhiata alla **Scheda del Personaggio**, a pagina 11, e vedi subito che Keldrilh possiede dei buoni riflessi (I:15) e non passa certo inosservato (A:14), ma che le sue capacità nel campo delle armi (C:12) e della magia (M:11) non sono per niente eccezionali. Accanto a questi punteggi di partenza c'è uno spazio in cui puoi trascrivere le modificazioni. Comunque, a meno che

non venga specificato nel testo, il punteggio non può mai superare quello di partenza.

La **Vitalità** (V) misura la resistenza agli attacchi fisici o magici.
I punti di **Danno** (D) misurano la gravità delle ferite. Quando il punteggio di Danno supera il punteggio di Vitalità, il personaggio muore. Quando invece il punteggio di Danno è 0, come all'inizio dell'avventura, Keldrilh è in piena forma, pronto ad affrontare qualsiasi pericolo!

Potere

Sulla tua Scheda ci sono anche quattro tabelline di sedici quadratini, ognuna sormontata da un simbolo. Ogni volta che nel corso dell'avventura troverai scritto *Scelta del Libro del Potere* dovrai scegliere uno tra questi quattro atteggiamenti (le spiegazioni sono più avanti), segnando un quadratino nella tabella corrispondente. Nella riga che si trova sotto le tabelline dovrai riportare il numero di quadratini già segnati. (Usa una matita: questi punteggi cambieranno nel corso del gioco.) La somma di questi punteggi rappresenta il *Potere*. Il tuo Potere di partenza è pertanto nullo. Il Potere misura l'esperienza maturata nel mondo di Dorgan, la capacità di integrarsi in questo universo, come anche la fama acquistata dal personaggio. Via via che aumenta, il Potere permette di utilizzare nuovi sortilegi.

Armi e Oggetti Magici

A sinistra è indicata l'*arma* utilizzata da Keldrilh: la *spada corta*. L'abbreviazione *2D* significa che devi lanciare due dadi per determinare i punti di Danno che infliggi all'avversario. Se trovi una nuova arma, devi

prendere nota del suo nome e del danno che infligge: in seguito potrai scegliere quale arma utilizzare.
Nel corso della tua avventura avrai modo di entrare in possesso di vari *oggetti*, anche *magici*. Se non si tratta di armi ne scriverai nome e potere nella apposita sezione. Se fai dono di un oggetto magico a un altro personaggio, non dimenticare di cancellarlo dalla lista.

Sortilegi

In basso a sinistra troverai la lista dei *sortilegi* di cui Keldrilh dispone all'inizio dell'avventura. Questi sortilegi sono descritti in dettaglio più avanti, nei *Trucchi Soprannaturali.*

Turni di Gioco

L'avventura di "Partita a quattro" si suddivide in **Turni di Gioco**, nel corso dei quali sarai impegnato in una delle tre azioni seguenti: riposo, spostamenti, esplorazioni.

Riposo

Il *riposo* permette di togliere 10 punti di Danno al tuo personaggio. Ricordati di modificare in tal senso la Scheda del Personaggio. Quando avrai portato a termine l'avventura, conta quante volte ti sei riposato. Avrai modo così di valutare la tua diversa prestazione da un'avventura a un'altra.

Spostamenti

Puoi effettuare uno *spostamento* tra due luoghi solo se sono *vicini* e *collegati da una via di comunicazione*. Ad

esempio - dai un'occhiata alla *carta* all'inizio del libro - nel corso di un Turno di Gioco puoi passare dalla Via dei Costruttori al Cammino dei Conquistatori, oppure a Fenga o a Seleite. Se ti trovi in un luogo che compare nell'*Elenco dei luoghi* (lo trovi sempre all'inizio del libro), ma non è segnato sulla carta, non puoi spostarti.

Esplorazione

Il luogo in cui si trova il tuo personaggio ti incuriosisce? *Esploralo*! Cerca nell'Elenco dei luoghi il paragrafo corrispondente. Se la casella è sbarrata vuol dire che hai già esplorato questo luogo, e non puoi farlo un'altra volta. Se la casella è bianca, vai al paragrafo corrispondente.
Quando incontri la dicitura *Fine dell'Esplorazione*, allora il tuo Turno di Gioco è finito: sbarra la casella corrispondente al luogo dove ti trovi.
Qualche volta ti imbatterai nella scritta *Fine dell'Esplorazione per tutti*: nel gioco **in gruppo**, anche i personaggi che non hanno partecipato all'esplorazione dovranno barrare la casella nel proprio Elenco. Quando un'indicazione di paragrafo non è preceduta dalla scritta *Fine dell'Esplorazione*, torna alla mappa senza barrare la casella.

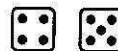
Scelta del Libro del Potere

La scritta *Scelta del Libro del Potere* indica che devi assumere un determinato *atteggiamento*, simboleggiato da uno di questi quattro segni:

Aggressivo

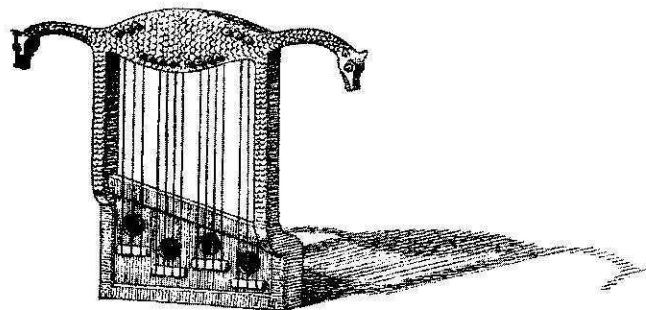
Amichevole

Scaltro

Prudente

Per sapere cosa fare vai in fondo al libro, dove si trova il *Libro del Potere*: devi andare al *numero del paragrafo che ti viene indicato*, ma la *scelta della sezione*, e quindi dell'atteggiamento che intendi adottare, spetta a te.

Esempio: alla fine di un paragrafo trovi scritto *Scelta 1 del Libro del Potere*. Se vuoi mostrarti aggressivo, vai all'**1** ; se preferisci assumere un atteggiamento prudente, vai all'**1** . Ogni volta che scegli un atteggiamento, sbarra un quadratino nella casella corrispondente sulla Scheda del Personaggio e modifica il tuo punteggio di Potere.

Fine dell'Avventura

Questa scritta generalmente indica che sei morto, o che sei prigioniero senza via d'uscita... Ma nulla ti impedisce di ricominciare l'avventura dall'inizio e di riprendere la tua missione partendo dal **Calderone**. La scritta *Fine dell'Avventura per tutti* indica invece che il tuo personaggio ha portato a termine la missione, superando, in caso di gioco in gruppo, tutti gli altri giocatori.

Combattimenti

Combattimento semplice

Talvolta le cose si mettono male e bisogna ingaggiare battaglia. Se trovi l'indicazione *Combattimento Semplice*, lancia il numero di dadi indicato. Il totale ottenuto è il punteggio di Danno da aggiungere sulla tua Scheda . Se il punteggio di Danno è superiore a quello di Vitalità puoi richiudere il libro: il tuo personaggio è spacciato. Se il punteggio di Danno è inferiore, continui l'avventura.

Combattimento avanzato

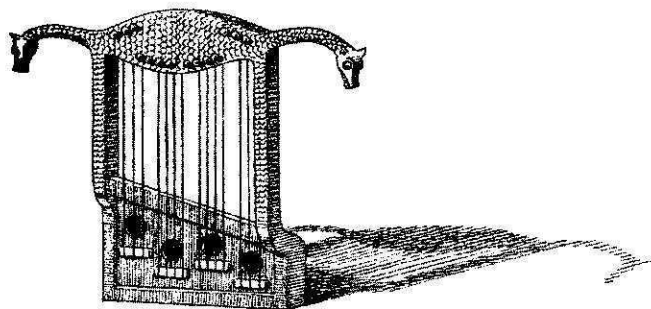
Il *Combattimento Avanzato* ti pone di fronte a qualche creatura particolarmente pericolosa... Sta a te uscirne a testa alta! Il tuo avversario è sempre descritto allo stesso modo, ad es.:

Super Dogdoye I:18 C:20 V:70 D:9D

L'ultima indicazione serve a stabilire quanti punti di Danno può infliggerti l'avversario. In questo caso devi lanciare nove volte il dado. Il totale potrebbe essere: 5, 4, 5, 1, 3, 4, 6, 6, 3, e cioè 37 punti di Danno! Inutile dire che il tuo personaggio dovrà evitare accuratamente di imbattersi in un super dogdoye!

Ci sono due tipi di combattimento avanzato.

Se usi un'arma, devi portare a termine un attacco per colpire il tuo avversario. Lancia tre dadi: se il totale è inferiore o uguale al tuo punteggio di Combattività del momento, l'attacco è riuscito. A questo punto il Danno che infliggi al tuo avversario dipende dall'arma usata.

Se usi un sortilegio, e vuoi conoscere con precisione il suo effetto, consulta i Trucchi Soprannaturali. Per lanciare un sortilegio devi riuscire in un attacco di magia: lancia tre dadi e somma il risultato al **Livello** del sortilegio. Se il risultato non supera il tuo attuale punteggio di Magia, l'attacco è andato a segno. Nel momento in cui lanci un sortilegio, la tua Iniziativa è quella del sortilegio usato. Colui che possiede l'Iniziativa più alta attacca per primo secondo la modalità scelta (arma o sortilegio); poi toccherà all'avversario. Se i protagonisti sono ancora vivi, avrà inizio un nuovo Scontro. Se il tuo personaggio vince, il suo Turno di Gioco continua.

Magia

Nel giorno della tua partenza, Termudil, il più saggio tra gli gnomi del regno di Guinpelforth, ti ha confidato il grande segreto dei *Trucchi Soprannaturali* degli Gnomi.
Intonando alcune ballate, composte nella notte dei tempi, ti verrà dato il terribile potere di trasformare alcuni aspetti della realtà.
Incuriosito, hai tentato di ottenere qualche informazione in più dagli anziani del villaggio, ma le loro bocche sono rimaste sigillate.
Sai però che, con l'aumentare del tuo Potere, i Trucchi a tua disposizione aumenteranno di numero e potenza...
Quelli che non si trovano già sulla tua Scheda del Personaggio riportano a lato i punti di Potere necessari per il loro utilizzo.
Keldrilh può colpire solo creature che si trovano nel suo stesso luogo.
I sortilegi di Keldrilh sono utilizzabili solo durante un combattimento.
Keldrilh non può usare due volte lo stesso sortilegio nel corso di un Turno di Gioco.

Regole per il gioco in gruppo

L'ordine di gioco

All'inizio i personaggi si trovano in luoghi diversi.
L'ordine di gioco è determinato dal punteggio di Iniziativa dei personaggi; il più forte comincia, seguito dagli altri in ordine decrescente. In caso di punteggio pari, colui che possiede il Potere più elevato gioca per primo. Se, ancora una volta, c'è una situazione di parità, si risolve il problema ai dadi. Ogni partecipante gioca i suoi Turni di Gioco, come nel gioco in solitario, finché uno dei giocatori non trova la frase *Fine dell'Avventura per tutti*.

Le alleanze

Il bello del gioco in gruppo è di poter unire le forze, contrattare, scambiarsi oggetti magici... o uccidersi a vicenda! Quando due o più personaggi decidono di unire i loro destini, formano un'*alleanza*. A tale scopo, è sufficiente incontrarsi in uno stesso luogo.
Tutte le alleanze hanno un capogioco, determinato in maniera automatica: basta fare la somma dei punteggi di Potere e di Aura di ciascun alleato. Il ruolo di capogioco toccherà a quello con il punteggio più alto. In caso di

parità, il capogioco sarà il personaggio con il più alto punteggio iniziale di Aura. Ad ogni modo, il giocatore può rifiutare il ruolo di capogioco; in tal caso, per quel Turno di Gioco il suo punteggio di Aura scende a 3. Tutti i personaggi alleati, tranne il capogioco, richiudono il libro. Ogni volta che bisogna fare una scelta (comprese quelle del *Libro del Potere*), tocca al capogioco decidere, mentre le conseguenze ricadranno su tutto il gruppo. Nell'ordine di gioco, l'alleanza occupa il posto del suo capogioco. In caso di ritrovamento di oggetti magici, il capogioco se ne impadronisce e, se lo giudica opportuno, li distribuisce agli altri. Ogni volta che il capogioco opera una *Scelta del Libro del Potere*, tutti i giocatori dovranno modificare di conseguenza la loro Scheda del Personaggio.

Combattimento Semplice

Il punteggio di Danno viene diviso tra gli alleati, arrotondando all'unità superiore.

Combattimento Avanzato

Ogni personaggio può agire una volta in ogni Scontro. L'ordine di azione nello Scontro dipende dal punteggio di Iniziativa. Ad esempio, se Keldrilh, Kandjar e ser Pereim combattono insieme contro un avversario con Iniziativa 13, si avrà il seguente ordine di combattimento:

Keldrilh (I:15)
Ser Pereim (I:14)
Avversario (I:13)
Kandjar (I:7)

Si può notare, osservando i punteggi d'Iniziativa, che in questo caso né Keldrilh né Kandjar hanno lanciato sortilegi.

L'avversario cerca sempre di attaccare il personaggio con l'Iniziativa più bassa. Un personaggio può decidere, all'inizio di uno scontro, di proteggere uno dei suoi alleati frapponendosi tra lui e l'avversario, ma questo farà diminuire il suo punteggio di Iniziativa. Per esempio, l'Iniziativa di Keldrilh scende a 12, e inoltre deve subire l'attacco della creatura al posto di Kandjar.
Se il capogioco muore durante un combattimento, si designa immediatamente un successore. A combattimento finito il nuovo capogioco andrà al paragrafo a cui si trovava il predecessore, ma utilizzando il proprio libro.

Combattimento tra personaggi

Un'alleanza (o un personaggio) può anche combattere contro un'altra alleanza (o un personaggio). In questo caso, si segue il procedimento del *Combattimento Avanzato*, con due differenze: i personaggi delle due parti scelgono liberamente il loro avversario, ma la regola di interposizione resta valida. D'altra parte, se un capogioco muore, l'alleanza perdente si sottomette al capogioco o al personaggio vincitore per il Turno di Gioco in corso. I vincitori possono spogliare i morti dei loro oggetti magici.

Riposo

Quando il capogioco si riposa, ognuno degli alleati sottrae 10 punti dal Danno. In più, durante i turni di riposo i personaggi possono scambiare liberamente gli oggetti magici in loro possesso.

Come rompere un'alleanza

È facile che un capogioco acquisti troppo potere all'interno di un gruppo. In questo caso, se un giocatore decide

di rompere l'alleanza, deve annunciarlo prima dell'inizio del Turno di Gioco. Indipendentemente dai suoi punteggi di Iniziativa e Potere, per quel Turno di Gioco il personaggio agirà prima dell'alleanza, e *dovrà spostarsi* verso un altro luogo.

Quando un personaggio giunge in un luogo occupato da altri giocatori e non vuole stringere un'alleanza, lancia una sfida. Gli altri personaggi hanno solo due alternative: accettare la sfida, ingaggiando immediatamente un combattimento, o andarsene. In questo caso, però, perdono il Turno di Gioco successivo.

Quando un personaggio arriva in un luogo occupato da un'alleanza che non lo accetta, deve scegliere se combattere o tornare al proprio punto di partenza. In questo caso considera concluso il proprio Turno di Gioco, come dopo uno spostamento. Se il personaggio è stato teletrasportato, ma solo in questo caso, può fuggire verso un luogo contiguo.

Quanto detto nei due casi precedenti vale sia per un personaggio che per un'alleanza: il principio resta lo stesso.

La lettura di "Partita a quattro"

Tutti i paragrafi i cui numeri sono scritti *tra due trattini* vanno letti in segreto, gli altri ad alta voce. In ogni caso i combattimenti si svolgono apertamente, e i giocatori devono comunicare anche tutti i cambiamenti apportati alla loro Scheda del Personaggio.

Trucchi Soprannaturali

Sortilegi degli Gnomi posseduti all'inizio dell'avventura

Ballata della Tartaruga

Fin dalle prime parole di questa canzone dal ritmo lento e dalla melodia ripetitiva, i tuoi avversari cominciano a sbadigliare e i loro movimenti rallentano.
Iniziativa: 5
Durata: un combattimento
Livello: 1
Effetto: toglie 1D di Iniziativa a tutti i tuoi avversari.

Ridarella

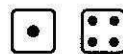
Anche i più forti devono diffidare dell'umorismo degli gnomi: appena sussurri il tuo scioglilingua, i tuoi avversari sono scossi da un riso irrefrenabile. Ma anche nell'ilarità generale, il combattimento continua!
Iniziativa: 10
Durata: un combattimento
Livello: 3
Effetto: fa perdere temporaneamente 2D di Iniziativa e 1D di Combattività.

Controtrucco
Chissà, a volte potresti incontrare un avversario del tuo calibro... Intonando l'inno nazionale di Guinpelforth, deconcentri l'avversario.
Iniziativa: 16
Durata: un combattimento
Livello: 3
Effetto: toglie 1D di Magia ai tuoi avversari per la durata del combattimento.

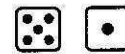
Trucchi Soprannaturali che Keldrilh può acquisire

Taumaturgia (10 punti di Potere o 5)
In una situazione critica, uno gnomo può ricorrere alle ballate delle fate. Con voce profonda, canti l'unica canzone di fate conosciuta nel regno di Guinpelforth. Il fluido che si concentra nelle tue mani richiude le ferite e calma il dolore.
Iniziativa: 15
Durata: permanente
Livello: 3
Effetto: toglie 3D di Danno

Illusione (8 punti di Potere o 4)
Fai una capriola, sogghigna e poi intona l'ultima strofa di una vecchia ballata:

Dorguabeldel il fanfarone
Non credeva all'illusione
Ma il giorno che un incanto
Gli vuotò il boccale
Ci rimase davvero male!

All'ultimo verso, uno gnomo armato di una coppa vuota si getta sui tuoi attoniti avversari.
Iniziativa: 7
Durata: un combattimento
Livello: 4
Effetto: la creatura combatterà al tuo fianco (I: 12, C: 14, D: 3D). Ma se viene ferito, anche in modo lieve, scompare all'istante in una nube di fumo.

Sarabanda (8 punti di Potere o 5)
Esasperato, intoni con voce grave e possente la celebre canzone di Gofgalfebrildelgu: i tuoi avversari cominciano immediatamente a ballare una sarabanda indiavolata.
Iniziativa: 25
Durata: 5 turni di combattimento
Livello: 5
Effetto: riduce a 6 il totale di Combattività dell'avversario.

Uno gnomo da sé val per tre (12 punti di Potere o 6)
Questa breve ballata proclama la superiorità degli gnomi su tutte le altre razze. Alla fine della prima strofa vedrai comparire due tuoi doppi.
Iniziativa: 30
Durata: un combattimento
Livello: 5
Effetto: i tuoi doppi combattono al tuo fianco. Possiedono il tuo stesso punteggio. Se un Keldrilh muore, si considera sempre che è uno dei doppi a morire.

Regole abbreviate

Regole
per il gioco in solitario

Durante ogni Turno di Gioco: riposare, spostarsi o esplorare.

Riposo: toglie 10 punti al punteggio di Danno.

Spostamento: tra luoghi contigui uniti da una via di comunicazione; è impossibile muoversi partendo da un luogo che non è segnato sulla carta.

Esplorazione: consultare l'Elenco dei luoghi e andare al paragrafo corrispondente al luogo. Non si può esplorare se la casella è già barrata.

Combattimento Semplice: lancia il numero di dadi indicato e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Danno.

Combattimento Avanzato: ad ogni Scontro, puoi lanciare un sortilegio o usare un'arma. Per vincere un attacco devi avere successo in un assalto di Magia o di Combattività. L'assalto di Combattività riesce se il punteggio di Combattività è superiore o uguale al lancio di tre dadi. L'assalto di Magia riesce se il punteggio di Magia supera o uguaglia il Livello del sortilegio più il totale del lancio di tre dadi.

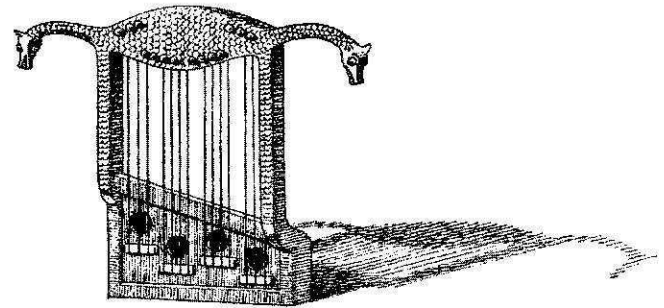
Ha diritto di attaccare per primo chi ha l'Iniziativa più alta. Se nel corso di un combattimento il tuo punteggio di Danno supera quello di Vitalità, il personaggio muore.

Ritrovo: se un paragrafo termina con l'invito a recarsi in un determinato luogo, torna alla mappa: il tuo Turno di Gioco è finito.

Fine dell'Esplorazione: barra la casella dell'Elenco che corrisponde al luogo indicato. Il tuo Turno di Gioco è concluso.

Fine dell'Esplorazione per tutti: tutti i giocatori devono barrare la casella corrispondente.

Fine dell'Avventura: hai perso.

Fine dell'Avventura per tutti: hai vinto!

Regole complementari
per il gioco in gruppo

Capogioco: massimo di Aura+Potere. Prende tutte le decisioni per l'alleanza.

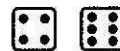
Combattimento Semplice: i punti di Danno vengono divisi tra gli alleati.

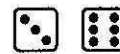
Combattimento Avanzato: ognuno può agire una volta per ogni Scontro. Regola dell'interposizione.

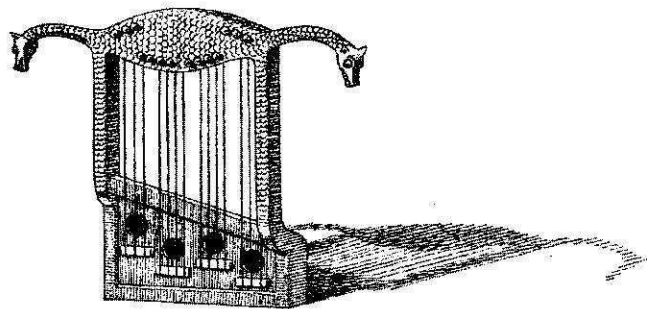
Sfida: ritirata (perdita del Turno di Gioco) o combattimento.

Combattimento tra personaggi: recupero degli oggetti magici.

Alleanza a riposo: scambio di oggetti magici.

Rottura dell'alleanza: prima del Turno di Gioco dell'alleanza.

Keldrilh il Menestrello

Tu sei Keldrilh, il menestrello.
Hai preso la terribile decisione di lasciare il regno degli gnomi di Guinpelforth, rinunciando così per un tempo imprecisato ai banchetti pantagruelici, generosamente annaffiati dalla migliore birra, ai concorsi di fumatori di pipa (la tua è una lunghissima pipa in schiuma di mare, finemente intagliata), alle sfide tra vecchi amici, alle lunghe serate in cui il suono del tuo flauto faceva vibrare la corda dei ricordi più dolci nel cuore di tutti. Hai rinunciato alla dolce familiarità della tua casa - scavata nel fianco della collina più fiorita della regione - alla tenera presenza dei tuoi cari...
Dopo giorni e giorni di viaggio, cammini in una fornace immensa e monotona. Il desolato paesaggio è battuto costantemente dal vento che solleva turbini di sabbia. Stai attraversando il deserto (impresa che tutti considerano impossibile) che si stende a perdita d'occhio a ovest del regno di Guinpelforth. Sei legato da un giuramento solenne che niente e nessuno potrebbe ormai spingerti a rinnegare.
Hai pronunciato questo giuramento accanto al letto di morte di tuo nonno, colui che ha fatto di te, pigro e buontempone, uno gnomo intrepido, valente menestrello e abile mago. Anche lui, nei giorni della sua giovinezza, ha compiuto la stessa impresa.

Con il cuore pesante, rivivi ancora una volta il momento in cui lo sguardo spento di tuo nonno ha incrociato per l'ultima volta il tuo, mentre con voce flebile pronunciava le sue ultime parole:
«Al di là del deserto c'è il mondo di Dorgan, culla del nostro popolo. Otto dei nostri sono stati costretti a lasciarla, molto tempo fa. Hanno scelto in seguito di stabilirsi in questa fertile e amena valle in cui ancora oggi fiorisce la nostra civiltà. Io sono l'ultimo dei padri fondatori, ed è tempo che ti trasmetta il segreto. D'ora in poi, tu ne sarai il depositario».
Sul palmo della mano smagrita del vecchio, solcata da profondi segni, una pietra preziosa brilla di mille riflessi.
«Prendi questa gemma, ti porterà fortuna. E adesso giurami che non avrai un attimo di tregua finché non avrai ritrovato l'arpa del tuo avo Timhrandil».
Alzando la mano pronunci questo giuramento carico d'implicazioni. Soddisfatto, tuo nonno si lascia ricadere sul cuscino e prosegue:
«Solo tu puoi restituire al nostro popolo l'eredità che gli spetta di diritto. Solo tu puoi ritrovare l'arpa di Timhrandil. Grazie a questa gemma che gli apparteneva, potrai...»
La voce del nonno si perde in un soffio, mentre la luce scompare dai suoi occhi. La mano incartapecorita ricade senza rumore sulle lenzuola candide... Sei rimasto a lungo in piedi, in mezzo alla stanza piena di mobili bizzarramente scolpiti. Poi, a malincuore, hai ripercorso in senso inverso il lungo corridoio e sei tornato all'aria aperta. Ma l'atmosfera leggera e profumata di Guinpelforth ti è sembrata pesante e insipida.
In meno di tre ore hai preso congedo dai tuoi innumerevoli amici, gnomi allegri che rimpiangeranno il loro insostituibile compagno di bisbocce e temono di doverne piangere la scomparsa.
Le dune si succedono alle dune, rimodellate senza sosta

da un vento bruciante che non cessa mai. Sotto la cotta di maglia (senza la quale non saresti vissuto abbastanza da meritarti il titolo di "cacciatore di troll"), grosse gocce di sudore ti colano sulla pelle. Ti concedi un unico sorso dalla borraccia. Hai la gola così secca che non riusciresti a cavare il minimo suono dal tuo flauto, ammesso che te ne venisse la voglia.
Per la millesima volta consulti la carta; ma di quale utilità ti può essere in questo deserto sempre uguale a se stesso? Ti risistemi il sacco sulla schiena, ti lisci la lunga barba e accarezzi l'elsa della spada.
Vai al **Calderone**.

1 *Nella mano del nonno brilla la gemma di Timhrandil*

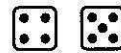
1

Tenendo la testa bassa per lottare contro il riverbero del sole, scendi per una ripida scarpata verso una profonda conca. Il vento secco e bruciante forma dei piccoli vortici che ti riempiono di sabbia la barba. Devi fare appello a tutte le tue energie per non soccombere al sole che ti secca la gola, ti brucia gli occhi e screpola le labbra. Nella fornace del deserto, a una decina di leghe dai Monti dello Scudo, l'aria sembra vibrare. Vai al **203**.

2

Camminando calpesti una distesa di fiori rossi che, una volta schiacciati, emanano un profumo che incanta le narici. Una sensazione deliziosa di relax si impadronisce del tuo corpo e della tua mente. Devi fare appello a tutta la tua energia mentale per spezzare la tela che ti ha catturato. È un sortilegio! Un brivido ti percorre dalla testa ai piedi. Contro la tua volontà, l'incantesimo ti ha trascinato in mezzo alla radura, ai piedi del monolite, e ti ha obbligato a suonare il flauto. Fuori dall'acqua, a due passi da te, un pesce dalle squame color rame si dibatte a terra con la forza della disperazione.
Scelta 7 del Libro del Potere.

– 3 –

Qualche minuto dopo osservi il carro che passa a meno di tre metri da te. Il conducente, un giovanotto la cui testa ciondola seguendo l'andatura traballante del carro, indossa un vestito ben tagliato e lindo, che contrasta stranamente con la sporcizia del telo che copre la sua mercanzia.

Sull'insegna fissata sul lato destro del veicolo si legge:

Elisir dell'eterna Giovinezza
Mastro Salonicco

Un ciarlatano! Era un bel po' che non ti imbattevi in uno di questi imbonitori che hanno il fegato di vendere alla povera gente la speranza di una seconda giovinezza!
Hai sempre nutrito il più profondo disprezzo per questi sedicenti stregoni che, nel migliore dei casi, sono appena capaci di steccare la gamba rotta di un animale da cortile.
In men che non si dica balzi fuori dall'erba alta e salti sul carro, a fianco di mastro Salonicco, sguainando la spada: «Non fare un gesto! Tira dritto e rispondi alle mie domande. Se resti tranquillo ti lascerò in vita!»
Lo sguardo del giovane corre dal tuo volto alla punta della tua arma, esprimendo stupore... e poi paura! Balbettando, Salonicco risponde alle tue domande incitando il piccolo cavallo bianco ad accelerare il passo. Dopo due ore di viaggio, uno spettacolo strabiliante si offre al tuo sguardo. In lontananza, svettano gli Alti Padiglioni di Selartz, immensi tendoni di tela grigia in cima ai quali sventolano bandiere di tutti i colori. Mastro Salonicco non ti aveva mentito! Da nord a sud, la città si divide in quattro quartieri ben distinti: il quartiere dei Boscaioli, al confine con la foresta di Andaines; il quartiere degli Accampamenti, luogo di raccolta dei cavalieri di Dorgan; il quartiere dei Mercanti, dove si tiene quotidianamente uno dei più importanti mercati di questo mondo; e il quartiere degli Alti Padiglioni, dominio dei padroni della città.
A meno di mezza lega dalla città, decidi di completare il percorso a piedi. Prima di lasciarti, mastro Salonicco ti consiglia caldamente gli alberghi situati al confine della foresta di Andaines, e ti mette in guardia contro i pericoli che minacciano i viaggiatori che si avventurano di notte negli altri quartieri di Selartz. Vai al **190**.

4

Tieni il fiato e ti tuffi nell'acqua fredda. Dopo alcuni lunghissimi secondi riappari in superficie, al limite dell'asfissia, brandendo la daga. Hai le palpebre incollate dal fango, e rivoli d'acqua mescolata a melma ti colano dalle orecchie. Recuperi in fretta il pieno uso dei sensi, e tendi l'orecchio alla ricerca di un segnale di pericolo: tutto tace. Fortunatamente, stavolta le sanguisughe ti hanno risparmiato, ma cominci a chiederti seriamente che senso abbia questa esplorazione. Puoi tornare indietro (vai alle **Paludi**) o perseverare (vai al **186**).

5

Dai inizio al combattimento, tentando di dimenticare l'aspetto cadaverico dei tuoi avversari. Quelli che avevi preso per danzatori sono in realtà temibili spettri.

Combattimento Semplice : 5D

Se esci vivo dalle grinfie dei tuoi avversari, vai al **167**.

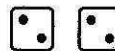
6

Ti lanci sull'infame mostro, pronto a morire se necessario. Una sostanza acida trasuda dalle venuzze rosse, insinuandosi sotto i tuoi vestiti. Lancia un dado. Se resisti alla sofferenza che questa ferita ti infligge, sei a due passi dal cuore!

Combattimento Avanzato
Cuore d'Odio I:1 C:30 V:16 D:6D

Se vinci, vai al **48**.

7

Spossato, volti le spalle all'insegna del fabbro; riattraversi la caverna e inizi la lenta salita della galleria che avevi

imboccato la sera prima. Lasci la miniera senza incontrare anima viva, ed è con enorme gioia che respiri nuovamente l'aria pura, sotto un sole accecante.
Vai alle **Viscere del Rovar**.

8

Dietro un'altura il sentiero ridiscende, fino a giungere all'entrata di una grotta che si apre nel fianco scosceso di un'alta parete. Il vento gira da ovest a sud, portando alle tue narici un odore di carne in putrefazione. A terra ci sono decine di cadaveri selvaggiamente mutilati, che giacciono su un letto di ossa calcinate dal sole. Cammini verso l'entrata a passi felpati, dissimulandoti tra gli alberi che costeggiano il sentiero. I grugniti che provengono dall'interno della grotta ti permettono di identificare l'abominevole cosa che regna su questo mucchio di carcasse puzzolenti: un troll! In simili occasioni, l'istinto di uno gnomo suggerisce una sola soluzione, poiché dalla notte dei tempi queste luride creature sono i nemici giurati del tuo popolo. *Scelta 14 del Libro del Potere.*

– 9 –

Il drappello di soldati passa sotto la Porta d'Oriente e ridiscende immediatamente verso la Grande Pianura, senza accordarsi neppure un attimo di respiro. Nella confusione creata dalle catene che cozzano e dagli schiocchi di frusta che si mescolano alle grida dei prigionieri, afferri qualche frammento della conversazione tra due soldati.
«Quanto credi che ci daranno, alla Città dei Lamenti?»
Entusiasta, l'altro risponde:
«C'è una taglia sulla testa dello sfregiato! Quel tipo è più pericoloso di un ragno d'acqua! Gli altri tre invece, non li ho mai visti prima. Ancora qualche spedizione e saremo ricchi!»

Lasci passare qualche minuto prima di abbandonare il tuo nascondiglio. Quegli uomini avrebbero potuto darti parecchie informazioni su questo mondo, ma la mancanza di rispetto che manifestano verso i loro prigionieri ti induce alla massima prudenza. *Fine dell'Esplorazione.*
Vai alla **Porta d'Oriente**.

10

Se possiedi la Chiave di Dorgan, vai al **144**. Altrimenti, vai al **55**.

11

Vieni sorpreso da un raggio di energia che, partendo dagli occhi di Gratz, ti attraversa il petto. Incassi 1D di Danno prima di poter dare inizio al combattimento.

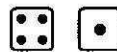
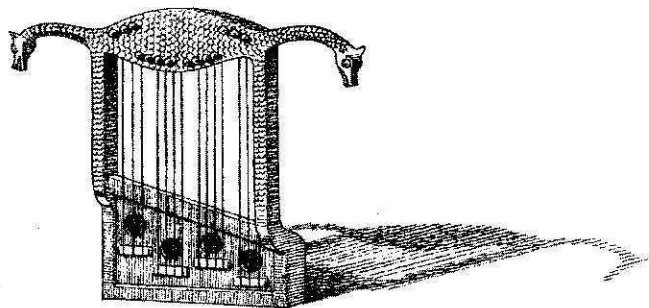
Combattimento Avanzato
Gratz il Guardiano I:15 C:12 V:30 D:3D

Se lo sfortunato Gratz soccombe sotto i tuoi irresistibili assalti, vai al **175**.

12

Se hai già incontrato il vecchio della Grande Pianura, vai al **172**. Altrimenti, vai al **68**.

13

Davanti a te le rotaie si perdono nell'oscurità seguendo una pendenza che si accentua progressivamente. Man mano che procedi oltrepassi l'imboccatura di numerose gallerie perpendicolari. Improvvisamente ti trovi davanti un vagoncino abbandonato. Al diavolo i rischi! Potresti camminare per ore prima di avere un altro colpo di

fortuna così! Il vagoncino è vuoto, è munito di un freno apparentemente in buono stato, e soprattutto è sufficientemente grande perché uno gnomo di nome Keldrilh possa distendersi dentro e schiacciare un meritato pisolino. Ploc... ploc... ploc... Non hai nemmeno finito di sistemarti, spegnendo la torcia, quando un fastidioso rumore turba il tuo dormiveglia. Evidentemente fuori sta piovendo a dirotto. Maledici di cuore le gocce d'acqua che, cadendo sul suolo pietroso, disturbano il tuo sonno. Ploc... ploc... ploc... È uno scherzo della tua immaginazione? Bruscamente, getti da parte la coperta. Non c'è dubbio, il rumore si avvicina. Ploc! Ploc! Ploc! In piedi nel vagoncino, scruti nell'oscurità. Ora il rumore è vicinissimo. Seguendo un impulso irrazionale, sganci il freno. Vai al **168**.

– 14 –

Non credi ai tuoi occhi! A meno di cento metri da te, un muro di blocchi di basalto si erge tra le pareti quasi verticali di una stretta gola. Dimenticando la fatica e l'intenso calore che regna in questi luoghi, affretti il passo. Al colmo dell'eccitazione, decidi di scalare il muro che, a prima vista, presenta un numero di appigli più che sufficiente. Superato l'ostacolo, un'esclamazione di sorpresa ti sfugge dalle labbra.

«Per la mia pipa!»
Sei ai piedi di un alto muro di cinta, liscio e bianco come l'avorio, e circondato da un alone lattiginoso. Un potente sortilegio protegge senza dubbio questo luogo, poiché la temperatura dell'aria è straordinariamente fresca. Incassata nel muro, a poca distanza, c'è una massiccia porta di legno. Vai al **149**.

– 15 –

Non è nella natura degli gnomi abbandonare così tranquillamente il proprio bene più prezioso! Solo dopo una lunga contrattazione, e dopo aver constatato che nessuno circola armato all'interno del fortino, accetti di consegnare le armi. Uno dei guardiani le depone immediatamente nella piccola tenda da cui è uscito un istante fa. Poi, girandosi verso di te, dice:
«Non temere. Qui le tue armi sono al sicuro. Thome!» aggiunge poi con tono autoritario. «Ti affido il nostro ospite».
Segui la tua guida all'interno del fortino, superando un buon numero di botteghe di artigiani, depositi e alloggi destinati alla truppa. In fondo vedi la palizzata che recinta il campo, e attorno delle grandi tende che, a detta di Thome, ospitano gli alloggi degli ufficiali, l'arsenale, la sala d'armi, le cucine e una dispensa. Vai al **194**.

– 16 –

Contempli l'orizzonte, approfittando degli ultimi minuti di luce per ammirare uno spettacolo che gli gnomi del paese di Guinpelforth non possono vantarsi di aver osservato. Su un mare incendiato dagli ultimi bagliori del sole al tramonto, il vento gonfia le tre vele di una superba nave che si dirige spedita verso Fenga, trascinandosi dietro un

nugolo turbinante di uccelli bianchi dalle zampe blu. Cullato dal canto delle onde orlate di schiuma che si infrangono sulle rocce dell'alta scogliera del golfo di Sirth, respiri a pieni polmoni l'aria fresca, dal profumo frizzante che cancella per incanto la fatica di una lunga giornata di marcia. Vai al **173**.

– 17 –

Man mano che avanzi tra le rovine di Seleite, senti una volontà inflessibile che tenta di sopraffare la tua. Le tue palpebre si chiudono inesorabilmente, i tuoi muscoli si intorpidiscono, la tua mente si annebbia e subisce l'effetto di un irresistibile sortilegio. Se possiedi 6 punti di Potere, vai al **35**. Altrimenti vai all'**84**.

18

Proprio come la prima volta, la temperatura sale attorno a te; l'aria diventa difficile da respirare. Sei nuovamente di fronte al guardiano dello Spirito d'Ordreth: una creatura elementale, invocata da un essere dotato di poteri magici. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **45**. Altrimenti, vai al **154**.

19

Dieci minuti di patteggiamenti non ti sono bastati a convincere le sentinelle. Armi in pugno, gli uomini rifiutano di lasciarti entrare nel quartiere degli Alti Padiglioni. Schiumi di rabbia! Ma la sicurezza dei guardiani, che approfittano della loro superiorità numerica per farsi gioco della tua piccola corporatura, ti induce alla più grande prudenza. Muori dalla voglia di dare una lezione di buona creanza a quei quattro cafoni, ma c'è da scommettere che dietro la leggera tela ci sono altri soldati pronti ad accor-

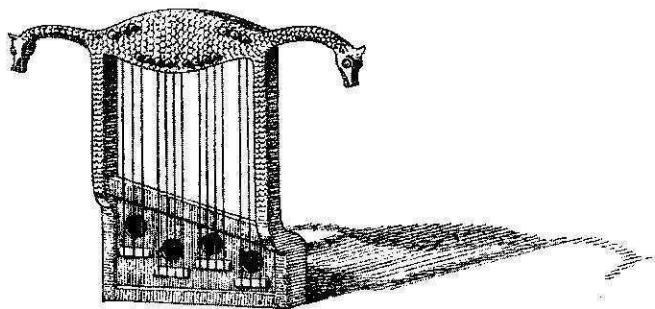
rere in qualsiasi momento. Tieni a freno la collera a prezzo di un formidabile sforzo di volontà, poi fai dietrofront e lasci il quartiere, giurando a te stesso di non rimettervi più piede. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Alti Padiglioni. Vai a **Selartz**.

20

Correndo con tutta la velocità che le tue piccole gambe ti permettono, superi la distanza che ti separa dalla foresta di Andaines. Pochi minuti dopo, appoggiato a un albero, riprendi fiato battendo i denti. Dopo un po' lanci un'occhiata timorosa in direzione delle rovine. La cattedrale è scomparsa! L'hai scampata bella! Lasci questo luogo con la rapidità di uno gnomo inseguito da un branco di troll. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Seleite**.

21

Lasciando la radura a est, cammini nella direzione indicata dai folletti. Un'ora dopo raggiungi la riva di un piccolo ruscello. Non ti occorre più di qualche minuto per trovare il ponte di legno che lo attraversa. È fatato! Al di là del ponte, un sentiero lastricato di pietre multicolori si inoltra in una foresta trasfigurata, fino ad un'alta siepe in cui si apre un'entrata ad arco. Attraversi il ponte di legno, controllandone la solidità ad ogni passo, e raggiungi felicemente la riva opposta. A fianco del sentiero sono piantati a intervalli regolari alberi nani di tutti i tipi , alternati a cespugli in fiore. In questo luogo profumi e colori si uniscono in una meravigliosa armonia. Un centinaio di uccelli spiccano il volo, disturbando per un

attimo la dolce quiete del paesaggio che si vede al di là della siepe: una capanna, in cui si aprono due grandi finestre dalle vetrate colorate, occupa il centro di un quadrato di prato ben curato su cui sono disegnati animali, piante e creature di forma umana dotate di lunghe ali. Avvicinandoti all'abitazione vedi, posata su una tavoletta di pietra sopra la porta d'ingresso, una statuetta di giada dal piedistallo di marmo bianco. La statua raffigura una donna che suona il flauto. Sul piedistallo è incisa un'iscrizione di cui non comprendi il senso. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **45**. Altrimenti, vai al **154**.

22

Se il mago è con te, richiudi il libro e vai al **100** del libro di Kandjar. Altrimenti, vai al **153**.

23

Mentre sorseggi una coppa di vino, il re Gobledilgu esamina la gemma di Timhrandil. I suoi occhi brillano mentre parla al suo popolo.
«Ascoltatemi tutti, gnomi del paese delle colline, poiché è giunto il momento di rivelarvi la nostra storia, di rompere il giuramento dell'oblio che lega i più anziani tra noi.

Il momento della verità è infine giunto. Ecco la gemma di Timhrandil. Essa è molto di più di una bella pietra preziosa, essa porta un messaggio che è destinato a noi».
Vai al **158**.

– 24 –

Seduto a un tavolo, lontano dalla folla che si accalca al bar, ordini tre polli arrosti e una doppia pinta di birra, pagando in anticipo come esige l'oste che ti osserva con aria diffidente. Poco dopo, mentre mangi a quattro palmenti, ti giunge all'orecchio una discussione animata. Seduti ad un piccolo tavolo accanto al tuo, due uomini discutono senza prestarti la minima attenzione.
«Dieci scudi al giorno per ogni uomo» dichiara un guerriero dal volto feroce.
Porta una cotta di maglia, una lunga spada e un cappello verde sul quale è cucito un emblema: una falce di luna color oro.
«Cento scudi per dieci uomini! Mi vuoi rovinare! Per trovare una tale somma, dovrei vendere tutto quello che possiedo, compreso il giustacuore di seta, gli stivali di cuoio e la daga... Insomma, sii ragionevole! Ti offro sei scudi al giorno per ogni uomo fino alle miniere del Calderone; e poi un quarto dei guadagni che ricaveremo dalla vendita del sale e dei cristalli, una volta tornati a Selartz».
«Otto scudi» rincara il guerriero. «È l'ultimo prezzo! Se non ti va, puoi sempre ingaggiare la marmaglia della Corte dei Miracoli».
«Va bene» conclude il mercante. «Sai meglio di me che bisognerebbe essere ubriachi fradici per avventurarsi a nord della città. Solo un pazzo recluterebbe quei briganti che vivono al limite della foresta. Affare fatto! Oste, un altro giro!»
Vai al **99**.

25

Pochi minuti sono sufficienti per trovare il sentiero indicato dalla voce. Inizia a una decina di metri dal limite della radura, sotto la volta di alberi dai rami contorti, e continua sempre dritto verso nord. L'intreccio di rovi, erbacce e radici che copre il suolo rende difficile la marcia. Dev'essere un bel po' che nessuno si avventura su questo sentiero. Vai all'**Antro Malefico**.

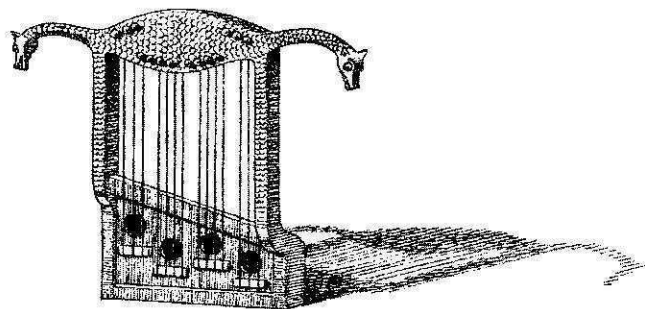
26

Quando riprendi conoscenza provi un senso di vuoto, che non ti è difficile identificare: qualcosa ha preso possesso del tuo spirito e si è nutrito della tua forza magica, prima di rigettarti sulla riva fangosa. Il tuo momento di incoscienza ti è costato caro! Devi togliere due punti al tuo totale di Magia. Ma un giorno avrai sufficiente Potere da affrontare e distruggere la cosa che regna su questo lago maledetto! Vai al **Lago**.

27

Togli la torcia dal sacco e l'accendi, scoprendo la causa della tua caduta: un respingente di pietra che segna la fine delle rotaie. Sei in una vasta caverna in cui sbucano quattro gallerie. Ignorando i tre passaggi che risalgono verso l'entrata della miniera ti avvii lungo il quarto, che scende in leggera pendenza fino ad un arco nero, oltre il quale si intravede una porta di metallo liscio e lucido. Un'incudine da fabbro è incisa al centro della porta. Se possiedi 5 punti di Potere, *fine dell'Esplorazione* delle Viscere del Rovar e vai all'**Assemblea**. Altrimenti, vai al **44**.

– 28 –

Improvvisamente l'aria risuona di fantastici clamori, che rimbalzano a lungo sulle montagne circostanti. Sollevi la testa, fissando gli enormi monoliti che si ergono, dritti e accostati, sul bordo dell'anfiteatro. Nessuno! A quanto pare queste ovazioni non sono destinate a incoraggiare la tua scalata. Eppure, queste grida di trionfo, o forse di gioia, o di collera, ti fanno correre un brivido lungo la spina dorsale. Vuoi tornare indietro (vai al **129**) o proseguì nella tua scalata (vai al **146**)?

29

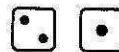
Superi per primo il cerchio rosso e avanzi verso lo scrittoio, mettendo così fine all'esitazione dell'alleanza, che segue subito l'esempio spronata dal tuo coraggio. Immediatamente, una creatura sbucata dal nulla si frappone fra te e lo scrittoio. È un mostro dal corpo rosato, disgustoso. La voce che sfugge dall'ammasso di carni gelatinose ti ghiaccia il sangue.

«Preparatevi a morire, miserabili profanatori! Penetrando in questo tempio, avete firmato la vostra condanna a morte. Nessuno ha mai sfidato la maledizione del lago senza pagare con la vita».

Combattimento Avanzato
Demone del lago I:29 C:20 V:30 D:6D

Superando il disgusto che ti ispira lo spaventoso mostro, ingaggi il più terribile combattimento che tu abbia mai affrontato. Questo demone possiede più di un'arma mortale. Inoltre, infligge 5 punti di Danno come contraccolpo a chiunque riesca a colpirlo. Se riesci a distruggere il guardiano della maledizione del lago, vai all'**85**.

30

Il senso di potenza emanato da questa creatura esercita su di te un terribile potere di seduzione. Ti avvicini all'Uovo di Tenebra e tendi la mano per sfiorarlo. Una sensazione deliziosa si diffonde in tutto il tuo corpo: trabocchi di un'energia nuova e senza limiti. Non ti sei mai sentito così bene in tutta la tua vita!
«Keldrilh, ora sei mio alleato fino alla fine dei tempi. Insieme domineremo i popoli di questo mondo, poi di altri mondi ancora... Ciò che provi adesso non è nulla paragonato a ciò che darò ai miei più fedeli servitori. E tu sei degno di essere il loro capo!»
Improvvisamente il guscio dell'Uovo di Tenebra si spezza, lasciando uscire una sfera nera grande quanto uno gnomo che, fluttuando nell'aria, si sistema sopra la tua testa. In un attimo la Sfera d'Oscurità mescola il suo spirito con il tuo, decuplicando la potenza dei tuoi sortilegi e accordandoti dei poteri che superano le tue fantasie più sfrenate. Con un semplice gesto, puoi arrestare il corso del tempo o disintegrare un'intera regione. Con una parola, puoi evocare una legione di demoni o sollevare le montagne.
Suonando una melodia sinistra sul tuo flauto chiami a raccolta le tenebre infernali, e scacci il drago fatato che

proteggeva questo mondo e i suoi abitanti contro il giogo implacabile delle forze del male.
Fine dell'Avventura per tutti.

31

È una creatura da incubo! Una specie di mostruoso ragno che scivola a una velocità terrificante sulla superficie dell'acqua, spostandosi grazie a otto zampe dotate di larghe ventose rotonde. Sei entrato nel territorio di caccia dell'immondo ragno d'acqua. Solo un feroce combattimento ti permetterà di sfuggire ad un funesto destino.

Combattimento Avanzato
Acquaragno I:25 C:10 V:15 D:2D

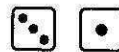
Se sconfiggi questo orribile predatore, vai al **142**.

32

Dopo neanche tre passi senti che qualcosa ti trattiene la caviglia destra. Reagendo d'impulso, sguaini la daga e tagli un lungo e robusto ramo frondoso che ti si è attorcigliato attorno al piede, e che ora tenta di trascinarti indietro, verso la galleria. Immediatamente la liana si ritrae verso l'ingresso del sotterraneo, liberandoti il piede. Un attimo dopo, verde di paura, corri con la forza della disperazione nella navata centrale, sperando di sfuggire ai malefici di questa cattedrale. Vai al **20**.

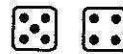
33

Se il cavaliere è con te, richiudi il libro e vai al **100** del libro di ser Pereim. Altrimenti, vai al **204**.

34 *Il vecchio sta diventando più grande, e nei suoi occhi brilla una luce soprannaturale*

– 34 –

Rimessosi in piedi, il vecchio ti lancia un'occhiata penetrante. I suoi occhi sono simili a topazi venati d'ametista. Un paio di sopracciglia cespugliose taglia l'ovale del suo volto paffuto. La bocca è parzialmente nascosta da un paio di baffoni folti e lunghi. Sotto il tuo sguardo stupito, ha inizio un'inquietante metamorfosi. Il vecchio cresce, i suoi tratti si deformano, i suoi occhi brillano di luce soprannaturale. Hai l'impressione di sentire il battito del suo cuore e di veder uscire del fumo dalle sue narici.
«Si salvi chi può!» gridi, dandoti a una precipitosa fuga in preda al terrore.
Passa un bel po' di tempo prima che tu abbia il coraggio di riprendere fiato. Ti sembra di aver percorso una considerevole distanza, e se non fosse per il pesante silenzio che è calato sulla landa, potresti credere che tutto sia stato uno spaventoso incubo. Con i sensi tesi allo spasimo, daga in pugno, ti allontani dalla casa di tronchi più in fretta che puoi. Qualche minuto dopo, accogli con gioia il ritorno degli uccelli. Vai alla **Grande Pianura**.

– 35 –

L'intenso piacere che ti aveva pervaso lascia progressivamente il posto a un sentimento di nostalgia. Complicate immagini sfilano ora davanti ai tuoi occhi, come tanti quadri che narrano l'edificante storia della sfera nel mondo di Dorgan. La prima visione rappresenta una grande foresta. Senza dubbio è quella dove hai scoperto le rovine della città. La sfera vi appare mentre sta cadendo dal cielo, illuminato da colori apocalittici. La seconda visione mostra degli umani impegnati a costruire una cattedrale nel cuore della splendida città.
«Seleite» ripeti, mentre la sfera ti rivolge un nuovo messaggio.
La terza visione mostra la sfera nera fluttuante sopra un

esercito. I soldati indossano un lungo saio. Nella quarta immagine ritrovi le rovine di Seleite. Al limite della radura sventolano gli stendardi, tra cui quello di Timhrandil.
«I cavalieri del Grande Impero e i loro alleati! Erano abbastanza forti e numerosi da incatenarmi con sortilegi eterni e irrevocabili alle rovine della mia stessa città. Ah, se non avessero deciso di dare man forte ai maghi... Alleanza presuntuosa, che si opponeva al mio potere e all'esistenza di Seleite!»
Infine, il cerchio si chiude con un'ultima immagine che la sfera ti offre, del tutto identica alla prima.
«Ricordati di questo racconto, Keldrilh! A memoria d'uomo, o di gnomo, nessuno lo ha mai cantato!»
Vai al **97**.

– 36 –

Un paio d'ore dopo, un vento rabbioso si leva sul Passo delle Rocce. Da un punto del sentiero, a dieci minuti di corsa da te, si alza un denso e inquietante fumo bianco. Ti fermi, ansimante, ad un centinaio di metri da una visione da incubo. Due giganteschi umanoidi, vestiti di pelli, sollevano delle enormi rocce sopra le quali distingui i resti carbonizzati di un carro. Non c'è però traccia dei viaggiatori. Vai al **111**.

37

Se non hai mai sguazzato nelle paludi, vai al **137**. Altrimenti, vai al **148**.

– 38 –

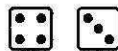
Segui le fiammelle, scivolando più volte sul suolo fangoso e imprecando di conseguenza: «Per tutti i demoni! Uno gnomo non è un equilibrista».

Dopo un po' ti trovi all'imbocco di una scala di granito nero, debolmente illuminata, che scende verso il basso. Le creature si sono sistemate in alcune nicchie, scavate nei due fianchi di un passaggio di rozze pietre. Ti rimetti il berretto, meravigliato. Per la barba dei tuoi antenati! Non ti aspettavi certo di trovare una traccia di civiltà in un luogo simile ! Incuriosito, cominci a scendere la scala fino a una pesante porta, segnata dall'usura del tempo, da cui proviene una musica incantatrice. Vai al **47**.

39

Con il favore delle tenebre distanzi i tuoi avversari. Anche se ti hanno individuato, evidentemente non fanno molto caso alla tua presenza in questi luoghi. Tanto meglio! Dopo tutto, bisognerebbe essere pazzi o ubriachi fradici per andare incontro a una decina di uomini, di notte, su una strada abbandonata. A occhio e croce, la tua decisione ti ha salvato la vita! Senza rimpianti, ti allontani dai guerrieri. *Fine dell'Esplorazione*.
Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

– 40 –

Seguendo la strada, con tutti i sensi in allarme, ti rendi improvvisamente conto dello spaventoso odore che regna nella città. Dal basamento delle colonne in rovina sfuggono dei vapori mefitici che ti irritano gli occhi e ti fanno bruciare la gola. Ad un tratto il fumo si alza più denso e ti avvolge completamente, come una seconda pelle. La testa ti gira, ma i vapori svaniscono rapidamente com'erano comparsi, grazie ad un'improvvisa folata di vento.

Poi recuperi l'uso completo dei sensi, e scopri uno spettacolo inatteso. Davanti a te ci sono dei massicci pilastri di pietra che salgono verso una volta dalle proporzioni perfette. Tutto intorno a te, delle vetrate multicolori rischiarano l'ambiente e le file di banchi destinate ai fedeli. Alle tue spalle, un rosone dai cento colori sormonta un largo portale oltre il quale si estende un'immensa distesa di rovine. Dall'apertura vedi in lontananza gli alti alberi della foresta di Andaines. Contro ogni logica, se non sei vittima di un'allucinazione, ti trovi in una cattedrale *invisibile dall'esterno*! A meno che questo edificio non sia sorto dal nulla all'improvviso...
È giunto il momento di prendere una decisione, ma hai la sgradevole sensazione che un'oscura minaccia ti penda sulla testa. Vuoi percorrere la navata centrale in direzione del coro (vai al **169**) o esci dalla cattedrale e raggiungi di corsa la foresta (vai al **20**)?

– 41 –

Quello che vedi, quando Gratz prende possesso dell'oggetto che gli hai dato, ti lascia senza parole. Una luce bluastra circonda l'oggetto, che si disintegra mentre il corpo del guardiano svanisce in una nube di fumo. Pagando il prezzo fissato da Gratz, hai scongiurato lo spirito che regna su questo tunnel. Ora l'oggetto è ridotto a un mucchietto di cenere, e l'aureola di luce blu che lo circondava si intensifica, inondando il passaggio di uno splendore sovrannaturale. Vai al **163**.

– 42 –

Appena metti piede nel quartiere povero di Selartz, vieni circondato da un gruppo di bambini famelici. Decine di mani si tendono nella tua direzione, nella speranza di qualche elemosina, mentre abili dita ti frugano nei vestiti. Respingi i monelli senza esitare, poi, dopo esserti sbarazzato dei più insistenti, osservi le capanne che ti circondano. Sui due lati di una stradina stretta e maleodorante sorgono i resti di vecchie capanne di tronchi, coperte di teli consunti; un tempo queste dovevano essere le case dei boscaioli. Il misero aspetto di questo quartiere e dei suoi abitanti ti gela la spina dorsale! Vai al **62**.

43

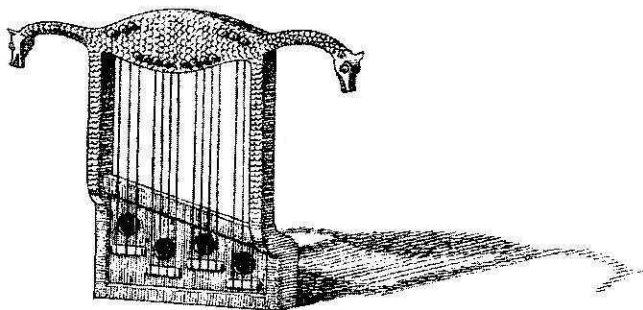
Fare uscire dai gangheri uno gnomo è un errore che si commette una sola volta nella vita. La rapidità dei tuoi colpi di daga non lascia alcuna possibilità all'uomo con la frusta. Il suo corpo ricade pesantemente a terra e rotola ai piedi dei prigionieri. Attoniti, i guerrieri ti lasciano avvicinare senza reagire. Improvvisamente uno dei prigionieri avvolge la catena che gli imprigiona le mani attorno al collo di un soldato. Non occorreva altro per scatenare una rissa generale, ma i soldati escono immediatamente dal loro stordimento. Quattro di loro si precipitano su di te, spada in pugno.

Combattimento Semplice : 5D

Se sopravvivi al terribile assalto, vai al **182**.

– 44 –

Tutti i tuoi sforzi sono vani! Questa porta è fabbricata con un metallo più duro dell'acciaio temperato. Non trovi il minimo interstizio per fare leva con l'aiuto della daga. «Davvero una bella seccatura» pensi, senza osare gridare per paura di mettere in allarme qualche creatura che potrebbe aggirarsi nei dintorni. Addossato alla porta, dormicchi un po'. Qualche ora dopo riprovi ad aprirla, ma

subisci un nuovo scacco. Questa porta è senza dubbio protetta da un potente sortilegio. A meno che questo metallo non possieda qualche virtù a te ignota. Vai al **7**.

– 45 –

La statua di giada si anima! Con un gesto aggraziato porta il flauto alle labbra, inspira a fondo... Una melodia lenta e dolcissima si leva nell'aria profumata. Spingi la porta, che si apre silenziosamente svelando una piccola stanza rischiarata da una luce iridata. Una credenza, un letto, una grossa marmitta appesa in un camino annerito dal fumo, un tavolo quadrato con quattro sedie e, seduta su una grande sedia a dondolo, una donna di strabiliante bellezza che accarezza un ermellino acciambellato sulle sue ginocchia.

«Sono Stelliana, l'ultima fata del mondo di Dorgan. È trascorso tanto tempo dall'ultima volta che un menestrello ha varcato la soglia di questa casa. Sei alla ricerca di qualche buona storia?»

La fata si alza, liberando l'ermellino che corre a strusciarsi sulle tue gambe.

«Sono Keldrilh... figlio di... e...»

La tua frase finisce in un balbettio incomprensibile. Hai

appena notato le due lunghe ali, quasi trasparenti, sulla schiena di Stelliana. Una risata argentina sottolinea la tua goffaggine: evidentemente i folletti ti hanno seguito passo dopo passo da quando hai lasciato la radura. Un sorriso benevolo si disegna sul volto di Stelliana.

«Andiamo a raccogliere qualche frutto, amici miei! Il nostro ospite ha certo bisogno di rifocillarsi, dopo un viaggio così lungo».

Qualche ora dopo, il riso invisibile dei folletti varca nuovamente la soglia della capanna. Nel frattempo, però, hai ottenuto delle importanti informazioni sul passato di Dorgan. Le fate non sono immortali, ma vivono a lungo, tanto a lungo da poter raccontare la storia di un mondo vecchio più di mille anni: infatti sono passati mille anni da quando una terribile guerra pose fine alla prosperità del mondo di Dorgan. Una guerra nel corso della quale uomini, nani, gnomi e fate lottarono contro una forza spietata: la Sfera d'Oscurità.

Venuta da un altro mondo, assoggettava i cuori e la mente di coloro che soccombevano al miraggio della sua potenza; nessuno dei suoi fedeli sopravvisse alla battaglia di Seleite. Il mondo di Dorgan uscì sconvolto da questa guerra. Il grande impero dei cavalieri crollò, gli abitanti della città del lago, colpiti da una maledizione, furono inghiottiti dalle acque, i nani si ritirarono nelle profondità dei monti di Andaines, il popolo degli gnomi si divise e le fate scelsero l'esilio della foresta d'Elfham. Quanto al drago protettore di questo mondo, nessuno sa cosa avvenne di lui. Persino nel momento decisivo della battaglia, gli uomini della città del lago, troppo orgogliosi, rifiutarono di chiamarlo in aiuto. Rallegrato dai frutti e da qualche bicchiere di vino profumato, trascorri la notte in compagnia di Stelliana e dei folletti, imparando nuove canzoni e scherzi estranei al repertorio degli gnomi. Il mattino dopo, i tuoi allegri compagni ti guidano alla

radura e prendono congedo da te. *Fine dell'Esplorazione.* Vai a **Ordreth**.

46

Armati di spade di bronzo e di lance, i barbari ti attaccano. La forza della disperazione decuplica la tua combattività.

Combattimento Semplice : 5D

Se resisti alla carica dei tuoi avversari, vai al **180**.

47

La porta si apre cigolando, e rivela uno stupefacente spettacolo. Una ventina di danzatori, vestiti sontuosamente, volteggiano al suono di un'orchestra d'arpe e liuti. Senza esitare entri nella sala, sotto la volta di quella che fu senza dubbio una cripta, dalle colonne ora coperte di salnitro. Il volto dei danzatori, pallido e bello, manifesta una profonda malinconia. *Scelta 2 del Libro del Potere.*

48

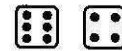
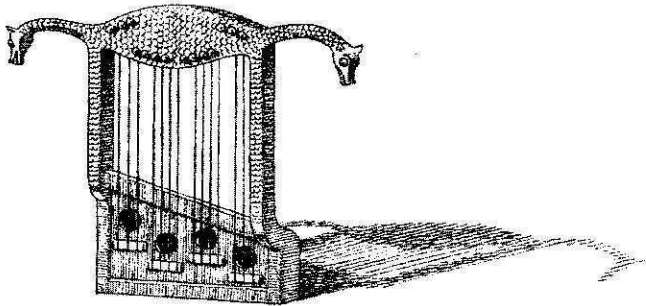
Appena hai sferrato il colpo di grazia, il cuore con tutto il suo cubo protettore e l'alto muro di cinta vanno in fumo. Ai tuoi piedi giace un magnifico scudo, circondato da un'aura magica. Ora possiedi il Primo Scudo del Grande Regno. Finché resterà in tuo possesso, questo scudo aumenterà di 2 punti la tua Combattività. Improvvisamente delle fiamme altissime si sprigionano dai vulcani. Il sole si dilata e sembra pronto a esplodere. Violenti terremoti scuotono la terra.
Cadi, e perdi conoscenza. Al tuo risveglio, ti trovi sul bordo del cratere nella foresta di Andaines. Venti metri più in basso, al centro della depressione, uno spettacolo impressionante si offre al tuo sguardo. Via via che il sole

respinge l'oscurità, l'Uovo di Tenebra rimpicciolisce. In un attimo non resta più traccia della creatura malefica che aspirava a conquistare il mondo di Dorgan. Se altri personaggi si trovavano nel vulcano, adesso sono testimoni della distruzione dell'universo del Cuore d'Odio e si ritrovano in tua compagnia.
Fine dell'Esplorazione. Vai ad **Andaines**.

49

«A me!» gridi a più riprese, superando la distanza che ti separa dall'allettante prospettiva di una bella birra fresca. Ahimè, proprio quando raggiungi la meta, la tenda e lo gnomo scompaiono! Rosso di collera, tempesti di pugni la duna con tutte le tue forze. Le tue mani affondano nella sabbia calda mentre alcune lacrime di fatica ti scendono lungo la barba.
«Il mio regno per una locanda, un boccale di birra, un bel pollo arrosto e un comodo letto!» ripeti tre volte a voce bassa, prima di rialzarti a fatica e riprendere la scalata.
Poco dopo, respiri di sollievo. Tra due dune, in lontananza, si intravedono i primi contrafforti della catena dei Monti dello Scudo.
Fine dell'Esplorazione. Vai al **Calderone**.

50

Per tutti i troll, che calore! Asciugandoti il sudore che ti imperla la fronte, decidi di concederti un attimo di respiro. Ormai sono ore che cammini sotto il sole, e disperi di raggiungere Selartz prima di notte. Aspiri a pieni polmoni

il profumo inebriante di migliaia di fiori; improvvisamente, un rumore inatteso si mescola al canto degli uccelli. Se la fatica non ti gioca un brutto scherzo, una carretta si sta avvicinando! Applicando alla lettera un vecchio proverbio del regno di Guinpelforth, secondo il quale uno gnomo prudente è meglio di uno gnomo morto, ti nascondi nell'erba alta, vicino al sentiero che conduce a Selartz. Vai al **3**.

51

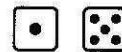
Tiri un sospiro di sollievo: il re Gobledilgu crolla, sopraffatto dalla fatica. Buoni giocatori, gli gnomi applaudono la tua prestazione.
«Tutte le regole del gioco sono state accuratamente rispettate» dichiara l'arbitro. «Keldrilh è il vincitore della sfida del festino».
Indicando un'armatura scintillante, dai riflessi argentati, che due ragazzi portano nella sala, aggiunge:
«Questa armatura ti spetta di diritto, poiché questa era la posta stabilita dal nostro buon re».
Sollevi l'armatura, sorpreso dalla sua leggerezza. Notando il tuo stupore, l'arbitro spiega:
«Questa armatura è fatta con un metallo raro, forgiato due

secoli fa nelle profondità delle miniere di Mildrilth dalle mani esperte del popolo dei nani. Possa essa portarti fortuna e decuplicare il tuo valore in battaglia!»
Lasciando le colline delle Barbe Fiorite, indossi l'armatura di Mildrilth. Essa aggiunge 10 punti al tuo totale di Vitalità. La cortesia vorrebbe che tu attendessi il risveglio di Gobledilgu prima di rimetterti in cammino, ma non sai se il tuo sfortunato avversario accetterà di buona grazia la sconfitta e la perdita di un bene così prezioso. Inoltre, bruci dal desiderio di mettere l'armatura alla prova.
Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

52

Dritto per un centinaio di metri, a destra, ancora a destra...
«Come stanno i nostri amici gnomi delle colline? Hai incontrato un gigante sulle montagne?»
I nani ti pongono numerose domande, obbligandoti il più delle volte a lavorare di fantasia per trovare le risposte...
A sinistra per una decina di gradini, nuovamente a destra, un'interminabile scala a chiocciola... Quando i nani ti tolgono finalmente la benda, hai perso da lungo tempo l'orientamento. Vai al **98**.

– 53 –

«Avvicinati. Sei un giardiniere? Puoi aiutarmi a raddrizzare questo arbusto?»
Facendo attenzione a non schiacciare i fiori del giardino, ti avvicini all'uomo. Nel suo volto ovale, ornato da due sopracciglia cespugliose e da un paio di superbi baffoni, brillano due occhi affascinanti, simili a topazi venati d'ametista. Le sue labbra sottili si incurvano in un sorriso. Lasciato l'arbusto, l'uomo ti rivolge nuovamente la parola.

«Per il demone del lago! Devi aver camminato a lungo... Avrai sete, suppongo! Oppure fame? Fammi l'onore di accettare l'ospitalità che può offrirti la mia modesta dimora».
Vai al **117**.

54

Dopo un quarto d'ora di questo strano viaggio arrivi sul bordo di un enorme cratere, largo più di un chilometro. Senza darti il tempo di reagire, le liane ti gettano nel baratro nero di cui non vedi il fondo. Gridi... finché non ti rendi conto di cadere con la leggerezza di una piuma! Poco dopo i tuoi piedi calpestano nuovamente la solida terra. Cammini su un terreno completamente piatto, tendendo le braccia alla ricerca della parete del cratere. Quando finalmente i tuoi occhi si abituano all'oscurità, distingui una debole luce. Non credi ai tuoi occhi! Avvicinandoti allo strano fenomeno, vedi che si tratta di un uovo gigantesco. Anche se può sembrare insensato, è *questa cosa* che crea le tenebre che ti circondano, assorbendo la luce come una spugna assorbe l'acqua. Se possiedi 8 punti di Potere , vai all'**89**. Altrimenti, vai al **196**.

55

Che paesaggio incantevole! L'aria è gradevolmente fresca, e il sole, già alto nel cielo, fa brillare le ultime gocce di rugiada che imperlano l'erba rasa e i fiori di queste splendide colline. Questa campagna assomiglia talmente alla tua terra che non riesci a resistere alla voglia di

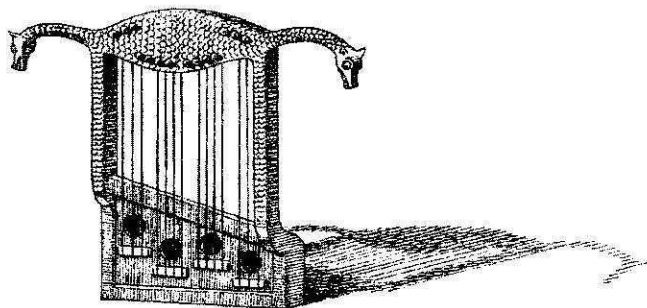
esplorarla tutta, prendendoti un po' di tempo. Lasciandoti alle spalle la Grande Pianura, la foresta a est e le cime innevate dell'alta catena dei monti del Rovar a ponente, avanzi verso sud salendo e scendendo lungo il dorso delle colline, immerso nelle tue fantasticherie. Alcune ore trascorrono in questo modo, cantando, ballando e fischiettando. Quando uno gnomo decide di prendere la vita dal lato migliore, solo il senso del pericolo imminente può fargli rimettere i piedi per terra. Vai al **187**.

56

La paura ti paralizza i muscoli e ti appesantisce la mente. Ad un tratto un messaggio telepatico trova la strada della tua coscienza: *Per pietà, aiutami! Sono prigioniero di una notte senza fine. Chiunque tu sia, rendimi la mia libertà! Scelta 5 del Libro del Potere.*

– 57 –

Una notte e una mattina sono trascorse dal tuo arrivo a Fenga, e sebbene talvolta ti succeda ancora di chiedere la strada a un passante, ormai conosci abbastanza bene i dintorni dell'unico ponte della città: un ponte di legno basculante, lungo un centinaio di metri. Abbassato di giorno, e sollevato di notte, il ponte attraversa il fiume Koth, che divide i due grandi quartieri della città. Di quando in quando un passante incuriosito dalla tua corporatura ridotta ti fissa insistentemente. Ma i Fengani (questo è il nome degli abitanti di Fenga) ti sembrano dotati di buon carattere. La loro città vive in un'atmosfera di fiera permanente. Hai avuto modo, a più riprese, di conversare nelle strade o davanti ad un boccale di birra, senza avere mai la sensazione di essere considerato al pari di un animale esotico. Anche se non capisci cosa possa

spingere gli uomini a costruire delle case, piuttosto che scavare delle confortevoli tane, Fenga possiede un certo fascino... a condizione di non soffermarsi troppo sull'evidente contrasto che oppone la Città Bassa e i suoi larghi viali su cui si affacciano ricche dimore, alla Città Alta e al suo porto, alle sue viuzze strette che si estendono verso ovest, fino all'imboccatura del Turiban, l'estuario dove il Koth si getta nel Grande Mare. Se si tocca l'argomento della separazione dei due quartieri di Fenga, i Fengani perdono la calma. Vai al **94**.

– 58 –

Seduto, volgi la schiena all'entrata e appoggi le spalle contro la parete del tunnel. Le dita ti dolgono terribilmente! Tiri un sospiro di sollievo: dopo tanti tentativi infruttuosi, finalmente la torcia si accende. Seguendo i capricci del vento, la fiamma danza proiettando una luce rossa sulle pareti. Potrebbero starci quattro gnomi uno sulle spalle dell'altro, sotto questa volta alta quanto un troll! Strano, davvero strano... Niente pietrisco sul pavimento, travi in perfetto stato, rotaie risparmiate dalla ruggine... Non occorre essere indovini per capire che questa miniera è trattata con cura. Vai al **13**.

59

Alle prime luci dell'alba lasci il campo dei cavalieri, con la testa avvolta in una benda, dopo aver rifiutato le scuse dell'ufficiale a cui devi un enorme bernoccolo e una notevole emicrania. Per nulla al mondo rimetterai piede qui. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Accampamenti. Vai a **Selartz**.

– 60 –

Non appena entra nella stanza, Aishana ti lancia un'occhiata gelida. Uno sguardo penetrante, rinforzato dal pallore del suo volto e dai lunghi capelli biondi. Un silenzio pesante cala tra voi; hai la sgradevole sensazione che Aishana legga nei tuoi pensieri come in un libro aperto. Improvvisamente la sibilla si dirige verso il centro della stanza, si siede su un cuscino e sfiora con la punta delle dita la superficie lucida della piramide di giada prima di rompere il silenzio.
«Vieni da molto lontano, piccolo uomo, e dovrai camminare ancora a lungo prima di compiere il tuo destino. Ciò che cerchi si trova là dove l'erba cresce a perdita d'occhio, e colui che cerchi non è che un vecchio. Ecco tutto ciò che mi è permesso rivelarti».
Dopo aver preso congedo da Aishana e aver onestamente retribuito i suoi servigi, lasci il quartiere ricco della Città Bassa e torni verso il Ponte-Sirth. *Fine dell'Esplorazione* della Città Bassa. Vai a **Fenga**.

61

Avanzi a colpi di daga per aprirti un passaggio nell'inestricabile groviglio di radici e arbusti spinosi. Attraversando la foresta di Andaines, tra Selartz e Seleite, non ti aspettavi di trovare una regione così ostile! Dopo due ore

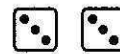
61 *È faticoso avanzare tra i cespugli spinosi*

decidi di fare marcia indietro, non ne puoi più dei vestiti che si impigliano continuamente sulle spine . Ma improvvisamente ti trovi in un luogo dove la flora e la fauna hanno subito un'inquietante metamorfosi. Dagli alberi, privi di corteccia, pendono lunghe liane brunastre. I cespugli di rovi crescono ad un'altezza doppia. Nessun fiore cresce su questo terreno coperto da una miriade di insetti brulicanti . In questa parte del mondo di Dorgan, la natura sembra sottomessa al giogo di una volontà malefica che tutto corrompe. Vai al **122**.

– 62 –

Segui con lo sguardo il corso di un rigagnolo puzzolente che divide a metà la strada, fino a un incrocio. I tuoi timori aumentano via via che le ombre della sera avvolgono le casupole. Le sagome furtive che intravedi di quando in quando dietro un'imposta, sotto un portico, o tra due case, non servono certo a rassicurarti. Questo quartiere è un autentico covo di tagliagole, e non è il caso di rischiare così la pelle. A meno di un imprevisto colpo di fortuna, non hai alcuna possibilità di ottenere qualche informazione o qualche oggetto utili per la tua ricerca. Dopo aver distribuito qualche moneta ai piccoli mendicanti, che si sparpagliano immediatamente come un volo di rondini, lasci il quartiere povero di Selartz, ben deciso a non rimettervi mai più piede senza una robusta scorta.
Fine dell'Esplorazione della Corte dei Miracoli.
Vai a **Selartz**.

63

Usando una pertica della tua lunghezza, sondi la profondità di un piccolo ruscello d'acqua limpida che, scendendo dalle montagne di nord-est, attraversa la foresta prima

di gettarsi nel lago o perdersi nelle paludi. Ritraendo il bastone dall'acqua, sospiri deluso. Questo ruscello è troppo profondo, non puoi correre il rischio di guadarlo; ed è troppo largo per superarlo con un balzo. Quanto alla possibilità di passarlo a nuoto... No, grazie, fin dall'infanzia nutri una forte repulsione per l'acqua! È troppo! Da tre giorni vedi il sole solamente in rari momenti, quando il vento riesce a scostare le fitte fronde degli alberi giganti di questa foresta umida e soffocante. Devi lottare con tutte le tue forze per scavarti un passaggio in un labirinto vegetale di radici, felci e funghi giganti. Sei bagnato dalla testa ai piedi e, quando tenti di accendere un fuoco, il legno produce un fumo insopportabile. Il canto degli uccelli è un supplizio al quale puoi sfuggire solo mettendo del muschio nelle orecchie. E adesso questo maledetto ruscello... Se non trovi un guado prima di notte, tornerai indietro. Vai al **121**.

64

Questo è troppo! Gnomo o no, nessuno ha mai dato del ladro a Keldrilh! Furibondo, avanzi in direzione della tavola del banchetto: ti prepari a interrompere il girotondo, ma le tue braccia tese urtano contro un muro invisibile. L'aria sembra brillare di mille scintille multicolori. Riesci a vedere solo le forme dei danzatori. Ti occorre qualche minuto per recuperare pienamente la vista. *Quando la danza finisce, i guastafeste spariscono!* Questa era l'ultima strofa della canzone, una strofa che ora comprendi pienamente. Quei maledetti diavoli ti hanno trasportato per magia su una strada incassata nel fondo di una stretta gola. Consulti la mappa, congratulandoti con te stesso per non aver rivelato l'esistenza della gemma di Timhrandil. Per la barba degli antenati! Una sola regione del mondo di Dorgan corrisponde a questo paesaggio: il Cammino dei Conquistatori! Se la tua ricerca va a buon fine, i tuoi cuginetti riceveranno una visita di cui si ricorderanno a lungo! *Fine dell'Esplorazione* delle colline delle Barbe Fiorite.
Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

65

È il momento della verità! Superando il disgusto ti avvicini al cubo e tendi la mano, per toccarne la superficie, ma la ritrai di scatto, come se l'avessi infilata per sbaglio in un nido di vipere! Non hai incontrato la minima resistenza! La tua mano è semplicemente affondata in questa sostanza nebulosa, come in un vapore tiepido e acido. L'esperienza non è stata delle più gradevoli, ma, per Timhrandil! Non starai qui con le mani in mano ad aspettare chissà quale miracolo, senza vendere cara la pelle! Pieno di rinnovato coraggio, penetri nel cubo. L'odore acre che vi regna ti stringe la gola. Un velo opaco sembra essere calato sui tuoi occhi, e la tua stessa voce ti giunge lontana e attutita. Soffri come se mille aghi pungessero ogni centimetro della tua pelle. Ma, come se non bastasse, la creatura si fa più repellente: un liquido appiccicoso trasuda dalle sottili vene rosse che hai appena notato. Un'intera rete di vene che convergono in un punto del cubo. È lì che devi andare ad ogni costo! Nel momento in cui vedi finalmente il cuore pulsante da cui si dipartono le vene, un dolore lacerante si impadronisce della tua mente. *Scelta 12 del Libro del Potere.*

66

Superi di corsa la Porta d'Oriente, mentre un nugolo di frecce parte nella tua direzione. Miracolosamente risparmiato dai dardi, prosegui di corsa sul sentiero che scende

verso la Grande Pianura. *Fine dell'Esplorazione* della Porta d'Oriente. Vai alla **Grande Pianura**.

67

Questi umani sono davvero pazzi! Costruire delle case sulla superficie del terreno, passi, ma aumentare l'altezza delle abitazioni come se ci fosse bisogno di raggiungere le stelle... In uno gnomo, abituato fin dalla tenera infanzia alla comodità di una bella tana scavata nel fianco di una collina, i giganteschi veli grigi del quartiere ricco di Selartz risvegliano timori atavici. Nella luce incerta del crepuscolo, la massa scura della città sembra librarsi tra cielo e terra. Vai al **92**.

68

In questo piatto territorio spazzato dal vento, rimpiangi più che mai le dolci linee incurvate delle tue colline natie. La nostalgia! Ecco l'unico sentimento che la Grande Pianura ti ispira; questa vasta pianura che ti avviluppa nella sua immensa stretta verde. Le alte erbe si richiudono sulla tua testa, nascondendoti così bene che un viaggiatore che attraversi queste contrade riuscirebbe a vedere solo la punta del tuo cappello. Vai al **192**.

69

Cinque metri abbondanti di altezza, vale a dire il doppio dei troll del tuo paese! Ingaggiando questo combattimento, otterresti d'ufficio il titolo di «uccisore di troll», un titolo ambito da tutti gli gnomi!

Combattimento Avanzato
Troll I:9 C:13 V:30 D:3D

Se hai affumicato la tana del troll, lancia due dadi prima di dare inizio al duello. Il risultato del lancio indica i punti di Danno inflitti al mostro. Se neutralizzi questa ignobile creatura, vai al **195**.

70

Man mano che ti avvicini alle rovine di Seleite, una strana sensazione di disagio comincia a farsi sentire. Stanotte hai visto in sogno le rovine! I lunghi viali lastricati di mosaici, gli enormi blocchi di cristallo uniti da sottili lastre di vetro... Dopo due ore di marcia sfibrante, attraverso la foresta di Andaines, lo spettacolo che ti si offre allo sguardo ti lascia perplesso: sembra quasi che una mano invisibile abbia guidato i tuoi passi verso la radura. Contempli affascinato le antiche vestigia della città; poi, spinto dalla curiosità, percorri la breve distanza che separa le rovine dalla foresta. Nell'aria aleggia un odore di foglie bruciate. La vegetazione è coperta da una leggera rugiada, che sembra quasi scintillare, e il cielo è così pallido che sembra non avere colore. Un attimo dopo imbocchi un viale che si dirige verso il centro della città, mentre un silenzio inquietante accresce ulteriormente la tua perplessità. Vai al **40**.

71

Nessun uccello prende il volo dalle montagne del nord per sorvolare le torbide acque del lago, su cui si estende per metà la foschia delle paludi situate a sud. Nessun vento agita i rami degli alberi rinsecchiti della foresta. La regione è deserta, come se fosse colpita da una maledizione. Solo rari tronchi di alberi morti, coperti di uno strano muschio chiaro, emergono dalla melma che copre il suolo sulle rive del lago. Più volte sei scivolato su questo fango scuro e puzzolente, alla ricerca della rispo-

sta a un incredibile enigma. Dal lago, provengono onde di silenzio... Pulsazioni che impongono una calma assoluta, un'assenza di rumore totalmente innaturale. Per quanto ti sforzi di gridare, nessun suono esce dalla tua bocca. Il silenzio soffoca la tua voce, come se trattenesse una preda. Vai al **127**.

72

Ti sei appena rimesso dall'emozione quando già un rumore sospetto attira la tua attenzione. Tendi l'orecchio... e nonostante il concerto di gracidii, senti distintamente il rumore che si avvicina: uno sciacquio seguito da un lungo silenzio... Per tutti i demoni! Qualcosa ti sta seguendo! Vuoi tuffarti nell'acqua melmosa a dispetto delle sanguisughe (vai al **4**) o preferisci affrontare risolutamente la creatura delle paludi che si avvicina (vai al **31**)?

– 73 –

Dal momento in cui senti la voce vieni avviluppato da una meravigliosa sensazione di benessere, e rinfoderi subito la daga. Ti incammini nell'oscurità, portando il tuo strumento alle labbra e suonando con un senso di profonda beatitudine. E la musica, la tua musica, riempie il silenzio. Suoni come non hai mai fatto prima d'ora, e ogni nota prende un volume e un'intensità che hai ottenuto una sola volta nella vita, il giorno in cui è morto tuo padre. Lento, moderato, allegro, forte e nuovamente moderato, poi piano e pianissimo... e il miracolo si ripete ad ogni movimento. Vai al **150**.

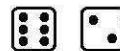
– 74 –

Giungi in vista della miniera al calar della notte. Accendi la torcia e inizi la lunga discesa che ti conduce fino alla porta su cui è incisa un'incudine. Se possiedi 5 punti di Potere, *fine dell'Esplorazione* delle Viscere del Rovar e vai all'**Assemblea**. Altrimenti, vai alle **Viscere del Rovar**.

75

Attratto dai saltimbanchi come il ferro da una calamita, ti avvicini, porti alla bocca il tuo flauto di cristallo e ti unisci ai due musicisti. Via via giocolieri, mimi, danzatori, funamboli, cantastorie e acrobati si esibiscono senza preoccuparsi per la tua intrusione. Venti minuti dopo, mentre due braccia muscolose ti issano sul palcoscenico, un formidabile applauso ricompensa gli sforzi della compagnia, e un attimo dopo decine di monete d'argento e qualche scudo d'oro cadono ai piedi dei teatranti.
«E ora, ai Padiglioni!» esclama un uomo dal volto sorridente. «Quanto a te» aggiunge, dandoti un'energica pacca sulla schiena, «vieni con noi! La notte promette di essere lunga, e il tuo virtuosismo ci sarà d'aiuto per sedurre Nintelhot».
In men che non si dica, decidi di accodarti ai nuovi amici. Con il cuore colmo di gioia, lasci il mercato di Selartz per dirigerti nel quartiere sud della città. Vai al **164**.

76

Sono già due ore che lotti con il re Gobledilgu, e ancora non senti il minimo accenno di stanchezza o cedimento. L'arbitro annuncia la quindicesima prova: un cinghiale ripieno, annaffiato da una botticella di vino. Lancia un dado per te e uno per il re. Il risultato di questi lanci indica

i punti di Fatica che ciascuno di voi subisce nel corso della prova. Il primo che raggiunge 12 punti di Fatica si addormenta e perde la sfida del festino. Il numero di prove è, ovviamente, illimitato! Se vinci la sfida, vai al **51**. Se scivoli nel mondo dei sogni, vai al **165**.

77

Nonostante l'estensione dei suoi poteri ipnotici, questa creatura non ha tenuto conto dell'innato buon senso degli gnomi! L'offerta è troppo bella per essere onesta... Quindi, a prezzo di un terribile sforzo di volontà, resisti alla potenza dell'Uovo di Tenebra ed esprimi il tuo rifiuto con un cenno di diniego. Vai al **196**.

78

Il cuore non accetta il tuo rifiuto e ti sottopone ad un nuovo attacco mentale, ancor più violento dei precedenti. Vuoi tentare la fuga (vai al **12**) o preferisci tentare di distruggere l'infame creatura (vai al **6**)?

79

Puah! Questo villaggio è un'autentica porcheria! Ci sono una trentina di casupole di legno, di cui solo una dozzina a più di un piano, con in mezzo delle viuzze strette letteralmente ricoperte da uno spesso strato di fango e detriti. Le galline e i maiali scorrazzano liberamente, rendendo difficili gli spostamenti. Senza neppure rendersene conto, gli abitanti del villaggio sguazzano in questa cloaca, indifferenti ai rifiuti che mani anonime gettano direttamente nella strada senza curarsi dei passanti. Qualche minuto dopo raggiungi la locanda del Cinghiale Zoppo. All'interno si sentono delle risate, che lasciano presagire un ambiente allegro e confortevole. Aggiustato il

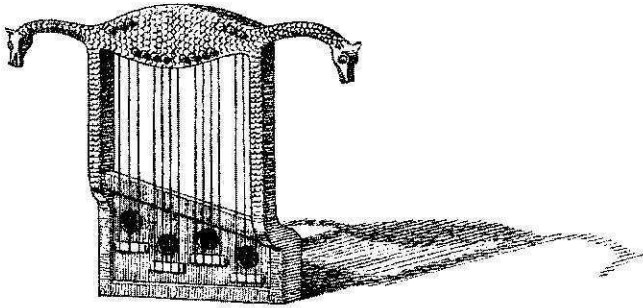
corpetto, entri nella grande sala con passo deciso. L'aria pesante, satura del fumo di numerose pipe caricate con tabacco scadente, ti fa tossire. Un odore acre di sudore, mescolato a quello dolciastro della birra, ti fa arricciare il naso. Dieci o dodici uomini, seduti attorno ai tavoli o sistemati lungo il bancone, sorseggiano birra da rozzi boccali. Un enorme boscaiolo ti spinge involontariamente, poi, tentando di aggrapparsi a te, ti strappa di testa il cappello. *Scelta 16 del Libro del Potere.*

– 80 –

Che notte! Ti eri appena avvolto nella coperta quando un vento violento si è alzato di colpo, spazzando la riva col suo soffio gelido. Preso alla sprovvista dalla violenza del temporale, che ti ha lasciato inzuppato da capo a piedi e di pessimo umore, hai spostato il bivacco ai piedi di uno dei primi alberi della foresta. Fortunatamente la pioggia è cessata con la stessa rapidità con cui era comparsa, tre ore prima dell'alba. Le grida degli uccelli ti risvegliano alle prime luci del giorno, e la prospettiva di un'imminente colazione ti mette di ottimo umore! Vai al **123**.

– 81 –

Il freddo umido ti penetra attraverso i vestiti, ti intorpidisce le dita e forma piccole stalattiti di ghiaccio sulla barba. Tremi, battendo i denti e starnutendo di quando in quando. Niente di meglio di un cicchetto per alleviare questo martirio! Stappi la fiasca dell'acquavite. Il liquido ti brucia il palato e ti riscalda le viscere. In un attimo, il

ricordo della notte passata all'addiaccio in questa regione inospitale è cancellato. Richiudi con cura la preziosa fiasca, quando ad un tratto uno schiocco secco, seguito da un grido di dolore, attira la tua attenzione. Vai al **176**.

– 82 –

I dodici gnomi, stregati dal magico fascino della Chiave di Dorgan, ti obbediscono ciecamente. Accendono le torce e ti conducono verso una piccola prateria delimitata tra quattro colline, nelle quali si aprono numerose gallerie chiuse da porte di legno. Dei globi sistemati sopra le porte gettano una viva luce, senza dubbio magica, sul luogo. Immediatamente le porte del villaggio si aprono. Al richiamo della Chiave di Dorgan, tutti gli gnomi escono dalle loro abitazioni e si riuniscono, silenziosi, sul pianoro. Contempli i visi allegri dei tuoi cugini, un centinaio di gnomi, pensando al potere che ti viene dato dalla lira del tuo bisnonno. La Chiave di Dorgan ridiventa silenziosa non appena apri bocca.
«Sono Keldrilh, figlio di Everdilh, nipote di Alboin e pronipote di Timhrandil. Al di là del Calderone e del deserto bianco c'è una valle verdeggiante. Una valle dove vivono i vostri fratelli. Porto con me due oggetti che testimoniano la veracità delle mie parole: la Chiave di

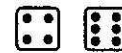
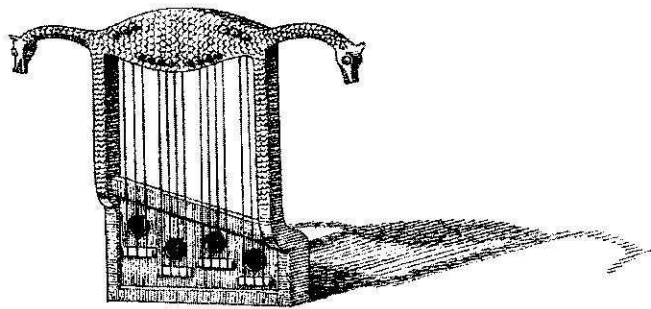
Dorgan e la gemma di Timhrandil».
Togli la pietra dal sacco e la sollevi alta per mostrarla all'assemblea.
«Imbandite le tavole, accordate gli strumenti e portatemi due coppe e una botte di vino!» Lo gnomo che ha interrotto il tuo discorso è vestito di bianco, e la sua barba è lunga quattro braccia. La folla fa ala al suo passaggio, mentre si avvicina a te.
«Sono Gobledilgu, re degli gnomi delle colline delle Barbe Fiorite. Lasciami guardare la gemma di Timhrandil».
Porgi la gemma al re degli gnomi. *Fine dell'Esplorazione* delle colline delle Barbe Fiorite. Vai a **Gobledilgu**.

83

Alcune ore trascorrono prima che tu emerga dalle erbe alte. Ecco una visione inattesa! Davanti a te c'è una piccola casa di tronchi dominata da una quercia secolare. Nel piccolo giardino che circonda la modesta capanna c'è un vecchio, che sta tagliando un piccolo arbusto con l'aiuto di un falcetto. L'unica cosa che ti colpisce è la pulizia di questa dimora e l'abbigliamento modesto del suo proprietario. Assorto nel suo lavoro, il vecchio si volta solo quando lo interpelli. Se possiedi 8 punti di Potere, vai al **53**. Altrimenti, vai al **34**.

84

Addossato a un tronco, al confine con la radura, contempli le vestigia di una città in rovina. Che strano paesaggio... e che mal di testa! Senza dubbio sei vittima di uno stordimento; a meno che tu non abbia ricevuto un colpo sul cranio. Ad ogni modo, qualunque sia la causa del tuo malessere, hai la sgradevole sensazione di aver parzial-

mente perduto la memoria. Un dubbio si insinua di colpo nella tua mente, ma no... il tuo equipaggiamento è intatto. Rassicurato, ma stranamente turbato, decidi di inoltrarti nella foresta alla ricerca di un riparo confortevole prima che faccia notte. La prospettiva di dormire all'addiaccio, vicino a queste rovine inquietanti, non ti va proprio giù. Vai a **Seleite**.

85

Il demone lancia un grido spaventoso, mentre il cerchio rosso si consuma insieme a lui. Violente scosse attraversano le fondamenta del tempio. Una spinta formidabile dal basso verso l'alto solleva l'edificio verso la superficie del lago. Grosse gocce di sudore ti imperlano la fronte: un dolore atroce accompagna ognuno dei tuoi passi. Con uno sforzo sovrumano ti avvicini allo scrittoio e finalmente lo raggiungi. Sui fogli bianchi del libro di magia compaiono strani simboli, poi delle lettere che si mescolano, formando un messaggio nella tua lingua.

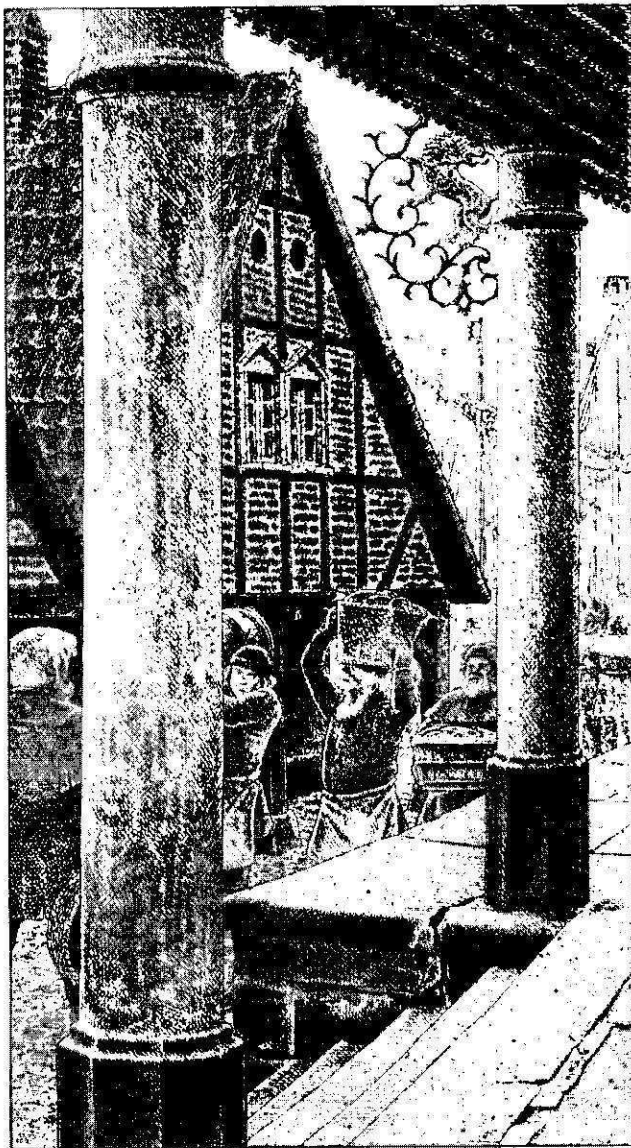
Al levante appartiene il deserto,
Al ponente il mondo di Dorgan.
Alle genti di Dorgan io accordo protezione.
Sotto la Porta d'Oriente troverai il Protettore.

Alzi gli occhi al cielo. L'aria sembra brillare di mille scintille colorate che, spegnendosi una ad una, rivelano le montagne circostanti. Sopra il tuo capo, sostenuto da due titanici pilastri sui quali sono scolpiti due rettili con le zampe protese in avanti, uno splendido architrave copre parzialmente il sole allo zenit. La magia del libro millenario ti ha trasportato sotto la Porta d'Oriente. Se sei solo, vai al **136**. Altrimenti, ogni giocatore che partecipa all'alleanza deve recarsi al **136** del proprio libro.

86

In capo a un'ora il sentiero si ricongiunge ad altri due che terminano ai piedi di una scala. Un centinaio di gradini, scavati nel pendio coperto dai depositi morenici di un antico ghiacciaio, risalgono verso il bordo di una gigantesca depressione, di forma semicircolare, un anfiteatro nelle cui pareti si apre una moltitudine di grotte. In questo smisurato scenario la tua piccola corporatura è uno svantaggio, che riesci a compensare solo grazie a grandi sforzi. Ogni gradino rappresenta una prova dolorosa, e per salire devi aiutarti con le braccia o gettare una gamba sul gradino superiore tirando poi su il resto del corpo... Non ti sei mai sentito così piccolo! Vai al **28**.

87

A quest'ora del mattino, mentre segui la riva del Koth in direzione ovest, osservi la frenetica attività che regna nei magazzini di Fenga. Il molo, sorvolato da un nugolo di gabbiani, brulica di una folla di pescatori e venditori ambulanti. I canti dei marinai risuonano nelle locande dalle insegne cigolanti. Carretti carichi di ceste di pesce rotolano prudentemente su un selciato reso scivoloso dalla bruma. Cammini in mezzo alla strada, rapito dallo

87 La zona del porto è piena di venditori ambulanti

spettacolo che si offre ai tuoi occhi. Questi umani hanno un sacco di difetti, ma quando guardi i superbi vascelli ancorati alle banchine non puoi non ammirare il loro coraggio. La storia del tuo popolo è ricca di esplorazioni eroiche, ma nessuno gnomo ha mai osato avventurarsi in mare. Trascorse due ore, decidi di dare uno scopo al tuo girovagare. Vuoi andare alla scoperta delle stradine che si allontanano in direzione nord partendo dai moli (vai al **131**) o prosegui verso ovest fino all'estuario del Turiban-Koth (vai al **152**)?

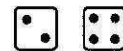
– 88 –

Metti un piede sul primo gradino, per provarne la resistenza. A giudicare dallo stato dei banchi nella navata centrale, anche questo pulpito potrebbe essere roso dai tarli. Un penoso scricchiolio accompagna la pressione esercitata dal tuo corpo, ma il legno tiene! Incoraggiato, superi di volata i gradini arrivando al pulpito. Su un fianco è inciso un bassorilievo, che raffigura l'interno della cattedrale in un giorno di festa. Un'importante cerimonia religiosa è in corso: fervore, adorazione, comunione, fede... questo e altro traspare dal capolavoro. Questi umani prosternati celebrano il culto fanatico di una divinità non umana: una sfera nera che fluttua nell'aria sopra l'altare. Dopo aver lanciato un'occhiata alla superficie liscia dell'altare, scendi dal pulpito deciso a svelare il mistero di questa cattedrale. Vai al **107**.

– 89 –

Ad un tratto un autentico concerto di voci ti si insinua nella mente. Completamente sopraffatto, ascolti il messaggio telepatico dell'Uovo di Tenebra:

Ho atteso a lungo questo momento! Molti uomini sono

91 *I suonatori usano degli strani strumenti*

venuti a me in questi ultimi anni, ma nessuno possedeva un'anima nera come la tua... Unisci la tua violenza alla mia crudeltà, e domineremo questo mondo in eterno! Accetti l'allettante proposta dell'Uovo di Tenebra (vai al **30**) o rifiuti di avere a che fare con un simile essere malefico (vai al **77**)?

90

Devi affrontare una decina di boscaioli, fortunatamente annebbiati dall'alcool.

Combattimento Semplice : 4D

Se sopravvivi, vai al **162**.

91

Non credi ai tuoi occhi! Un centinaio e più di gnomi stanno facendo festa al centro di un prato racchiuso tra quattro colline. Numerose gallerie chiuse da porte di legno si aprono nel fianco delle alture. Venti pezzi di carne si cucinano sulla brace, accanto a dieci tavole cariche di ogni ben di dio. Grandi botti sono sistemate dietro un bancone, a intervalli regolari. I musicisti animano il banchetto al suono di strani strumenti a fiato e a corda. I bambini scorrazzano attorno al cerchio formato dai tavoli, lanciando confetti e serpentine sugli invitati che indossano abiti semplici, dai colori brillanti. Pieno d'entusiasmo, scendi la collina; ma quando sei giunto a metà strada, vedi tre gnomi di piccola taglia che si alzano da tavola. Diffidenti, stringono l'elsa della loro daga e ti vengono incontro. Il loro atteggiamento ostile ti lascia perplesso. Forse la gemma di Timhrandil non ti sarà d'aiuto. *Scelta 3 del Libro del Potere.*

– 92 –

Quattro guardie, con il corpo protetto da una cotta di maglia e armati di lunghe spade, sorvegliano l'entrata della città. Sul loro copricapo, un berretto calcato di traverso sulla fronte, spicca l'emblema del quartiere degli Alti Padiglioni: una falce di luna verde su fondo oro; emblema che hai già visto in cima ad uno dei dieci enormi piloni che sostengono l'incredibile costruzione di tela. Vai al **19**.

– 93 –

Ti accodi ai passanti che escono nella strada. Ad un tratto, uno strumento appeso alla parete di fondo della bottega attira il tuo sguardo, uno strumento che riconosceresti tra mille: un trombone a corda! Solo la mano di uno gnomo può aver fabbricato una simile meraviglia! Ti avvicini all'oggetto mentre accorre immediatamente un venditore riconoscibile dall'abito rosso e giallo.
«Un pezzo notevole. Uno strumento unico la cui storia si perde nella notte dei tempi. L'ho acquistato dieci anni fa da un viaggiatore che sosteneva di averlo trovato in una regione collinosa al di là dei Monti del Rovar. L'uomo diceva che questo oggetto gli era quasi costato la vita. Sfortunatamente nessuno qui l'ha più rivisto, e nessuno di noi è mai riuscito a cavare una sola nota dallo strumento. Se vi interessa, visto che mi siete simpatico, ve lo cedo per dieci scudi soltanto».
Afferri il trombone che il venditore ti porge e guardi subito il manico, nel punto preciso in cui ogni gnomo liutaio appone la sua firma. «Degelbel» è il nome inciso nel legno dello strumento. Degelbel? È strano, non c'è nessuno gnomo con questo nome a Guinpelforth! Vai al **160**.

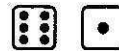
94

Se vuoi esplorare la zona nord di Fenga, vai alla **Città Alta**. Se preferisci visitare i quartieri eleganti, vai alla **Città Bassa**.

95

Ti incammini attraverso la foresta di Andaines, guidato dal rumore degli alberi abbattuti, e giungi senza difficoltà al villaggio di Kandaroth. Un'ora dopo sbuchi in una larga radura. A meno di mezza lega di distanza, oltre una fascia di terreno incolto, si erge l'alta palizzata di un grosso villaggio. In una ventina di minuti raggiungi la zona di terreno coltivato che circonda Kandaroth. C'è molta gente che lavora all'esterno della cinta. Alcuni raccolgono legna, altri spargono semi sul terreno arato di fresco, altri ancora pescano sulla riva del grande fiume che attraversa la radura. Mentre ti avvicini alle due guardie che sorvegliano l'unico ingresso del villaggio, saluti amichevolmente i paesani che si girano al tuo passaggio. Vai al **178**.

96

Raccogli la palla e corri sul campo da gioco più veloce che puoi, evitando due colpi di mazza e qualche placcaggio. Una stoppata a destra, una finta a sinistra, due palleggi... Un gigante ti sbarra la strada sollevando la pesante mazza, e a questo punto non hai che una possibilità: con una mossa mai vista da queste parti passi tra le gambe del mostro, lasciando la palla tra i suoi piedi. Mentre l'orda

98 *Sette nani seduti attorno ad un tavolo rotondo ti osservano con interesse*

si getta a capofitto sul malcapitato, lasci il terreno di gioco e prosegui la tua corsa risalendo la scalinata. Vai al **129**.

97

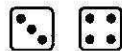
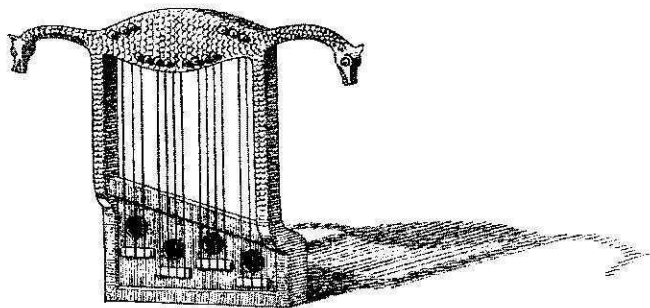
Prima di lasciarti al mondo di Dorgan e al tuo destino di menestrello, l'ospite ti fa dono di un potere inquietante. D'ora in poi aggiungi 1D di Danno alle ferite che infliggi ai tuoi avversari, quando combatti usando un'arma.
Inoltre lasci la cattedrale in forma smagliante. Quando raggiungi la foresta di Andaines, il tuo totale di Danno è tornato al punteggio di partenza. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Seleite**.

98

Ti occorrono parecchi minuti per riabituarti alla luce del giorno, che penetra da due grandi aperture tonde scavate nella roccia. Sette nani seduti attorno ad un grande tavolo rotondo ti osservano con interesse, mentre tu ammiri le sontuose armi appese alle pareti della stanza.
«Sono Keldrilh, il menestrello» annunci, per dare avvio a una conversazione che si annuncia lunga e animata.
«Sii il benvenuto, Keldrilh» dichiara un nano dalla barba lunga cinque braccia.
Indicando una botte che non era sfuggita al tuo sguardo, aggiunge:
«Più la tua storia sarà lunga, più a lungo questa birra di prima qualità colmerà il tuo boccale!»
Vai al **155**.

99

Improvvisamente la sala si riempie di una folla brulicante e allegra che ha assistito allo spettacolo dei saltimbanchi. In un attimo, diventa impossibile seguire la conversazio-

ne dei tuoi vicini di tavolo. Terminato il pasto, affitti una stanza. L'idea di trascorrere un'intera notte al primo piano di un albergo ti mette parecchio a disagio, ma sei talmente stanco che non fatichi a prendere sonno. Il mattino seguente, le grida dei venditori al mercato accompagnano il tuo risveglio. Scendi nella grande sala dell'albergo e dopo un'abbondante colazione, accompagnata da un buon boccale di birra, trascorri la mattinata gironzolando tra le botteghe. Il sole cala dietro i tetti. È tempo di lasciare questo luogo accogliente e riprendere la tua ricerca. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere dei Mercanti. Vai a **Selartz**.

100

Se sei già stato circondato da un cerchio di fiamme, vai al **18**, altrimenti vai al **63**.

101

Se hai già visto, in prossimità del lago, dei tronchi coperti da una specie di lichene biancastro, vai al **113**. Altrimenti, vai al **71**.

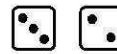
102

A più di mille metri d'altitudine, la fitta foresta di pini, abeti e larici che copriva i primi contrafforti dei Monti del Rovar si dirada fino a scomparire del tutto. Sotto il sole ardente del tardo pomeriggio, il mare di nuvole che si estende sul mondo di Dorgan, tra cielo e terra, ti offre uno degli spettacoli più belli che tu abbia mai ammirato. Un'ora dopo trovi uno stretto sentiero, che sale in direzione di un alto picco coronato di nevi eterne. Vai al **116**.

103

Accovacciato tra le alte erbe del Passo delle Rocce, aspiri il fumo della tua pipa a lunghe tirate. I piccoli cerchi di fumo che ti escono lentamente dalla bocca arrotondata, salendo verso un cielo azzurro intenso, ti riempiono di gioia. Parecchi gnomi invidiano il tuo titolo di maestro degli anelli, guadagnato all'ultimo concorso di fumatori del regno di Guinpelforth. Felice, pulisci la pipa e la rimetti nel sacchetto di cuoio dove conservi anche la borsa del tabacco. Il sole è allo zenit. È tempo di far ritorno al sentiero che collega le due grandi città del mondo di Dorgan. Scavata dal passaggio di carri e cavalieri, una fascia di terra battuta attraversa il Passo delle Rocce separando la massa scura della foresta di Andaines dai lontani contrafforti dei Monti del Rovar. Vai al **36**.

104

A più riprese rimpiangi di esserti infilato in questa stretta gola, orientata da est a ovest, nella quale il vento si incanala acquistando violenza. La strada che percorri da parecchie ore segue un autentico canyon, ingombro di

detriti e rocce che ti costringono a continue scalate. Il sole tramonta; le alte pareti che costeggiano sui due lati la strada risuonano delle grida delle creature nascoste negli anfratti della roccia, mentre ombre fantastiche si disegnano sulla cima delle pareti. Osservi i buchi scavati nella roccia, alla ricerca di un rifugio per la notte. Ahimè, nessuna di queste cavità è sufficientemente grande da offrirti riparo! Questo canyon è veramente un luogo infido! Da più di due ore hai la sensazione di esserti andato a infilare nella tana del lupo. Vai al **118**.

105

Se hai già percorso le strade di Fenga, vai al **94**. Altrimenti, vai al **57**.

– 106 –

Riprendi coscienza all'imbocco di una lunga sala, rischiarata da una forte luce. Afferri al volo la situazione: sei nel lago, a più di venti braccia di profondità. Respiri a fondo... Aaah! Una buona boccata d'aria fresca e tonificante ti penetra nei polmoni. In un attimo fai l'inventario dei mobili della tua nuova prigione: conti una ventina di globi luminosi che fluttuano liberamente a mezz'aria. Alle tue spalle, una porta di bronzo sbarra l'unico accesso alla sala. Una porta così solida che resiste a tutti i tuoi sforzi. Sulle pareti laterali sono dipinti due giganteschi affreschi. Il primo rappresenta una città costruita su una piattaforma al centro del lago, immagine fedele della città che hai appena scoperto. La seconda mostra un umano che indossa un abito ricamato d'oro e pietre preziose. L'uomo è raffigurato in piedi, in un paesaggio di montagna identico al motivo della porta di bronzo, e tiene tra le mani un libro di magia aperto. Vai al **112**.

– 107 –

Imboccando il passaggio circolare che fa il giro dell'abside, trovi una scala di pietra. Due uomini potrebbero camminare agevolmente fianco a fianco in questo passaggio, le cui pareti sono ricoperte di lichene fosforescente. Il passaggio sembra scendere sotto l'altare. Vorresti inoltrarti sotto la volta vegetale, ma una sensazione di angoscia ti blocca: l'altare sembra pulsare di vita propria!
Vai alla **Prigione dell'Oblio**.

108

Pensi di attaccare discorso con il primo passante che incontri, per ottenere qualche informazione sui costumi degli abitanti di questo quartiere. Dopo un po' sbocchi in una piccola piazza, delimitata da quattro casette; davanti alla porta di quercia della prima, una ventina di Fengani aspettano allineati in una lunga coda. Uno di essi ti spiega che questa è la dimora di Aishana, la celebre sibilla di Fenga. Spinto dalla curiosità, decidi di metterti in fila e di aspettare il tuo turno. Ma la tua pazienza non è illimitata! Un'ora dopo hai ancora dodici Fengani davanti a te. Non riesci più a stare fermo.
Scelta 13 del Libro del Potere.

109

L'hai scampata bella! Completamente assorbiti dal loro passatempo, i giganti ti hanno totalmente ignorato e continuano a lottare per la conquista del «pallone». Un attimo dopo, rischiando a più riprese di romperti l'osso del collo, raggiungi la cima della gradinata e fuggi a gambe levate, lanciando un'ultima occhiata alle statue del sentiero.
Vai al **129**.

110

Scuoti con dei piccoli colpi secchi l'estremità di un ramo pendente. Subito quattro frutti e una piccola forma nera cadono dall'albero. Brrr! Se non avessi preso la precauzione di sistemarti a un buon metro dalla verticale di caduta dei frutti, il ragno che ora risale lungo un filo invisibile ti avrebbe procurato un morso mortale! Dopo aver pesantemente insultato la creatura, usi la pertica per far rotolare i frutti fino ai tuoi piedi. Uno gnomo prudente è meglio di uno gnomo morto! Esamini attentamente la pelle liscia dei frutti prima di affondarvi i denti... Uhm, che delizia! Sotto una scorza croccante, la polpa dolce e tenera ti accarezza il palato. Pochi minuti dopo, di ritorno sulla Via dei Costruttori, ti getti alle spalle l'ultimo torsolo. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alla **Via dei Costruttori**.

111

Per le trippe di un troll! Dei giganti! Nel regno di Guinpelforth queste creature si trovano solo nelle leggende che si raccontano la sera accanto al fuoco; o durante i pasti, per convincere i piccoli gnomi a mangiare la minestra. La forza sovrumana di questi mostri supera la tua immaginazione! Lanciano rocce a una ventina di metri dal sentiero senza sforzo apparente, come se fossero dei semplici sassolini: si stanno dando parecchio da fare per cancellare le tracce della loro presenza in questo luogo. Immersi come sono nel loro lavoro, non ti hanno individuato. *Scelta 9 del Libro del Potere*.

112

Davanti a te, in mezzo alla sala e al centro di un cerchio rosso dipinto sul pavimento, c'è uno scrittoio sul quale è posato un libro di magia del tutto simile a quello raffigurato nell'affresco. Quel cerchio rosso, sistemato così in mezzo alla sala, non ha affatto un aspetto tranquillizzante, e ti consiglia la massima prudenza; tuttavia, se quel libro di magia non contiene il modo per uscire da qui, non ti resterà altro che morire di fame. Se sei solo, vai al **134**. Se fai parte di un'alleanza, vai al **29**.

– 113 –

Per la barba dei tuoi avi! Uno gnomo umiliato vale per tre! Cammini sulla riva fangosa in direzione del lago, puntando la daga in avanti con aria di sfida. Ad un tratto il tuo cuore comincia a battere così forte che sembra voglia spezzarsi in mille frammenti. Fai fatica a respirare, le tue gambe sono improvvisamente diventate molli e le palpebre ti si chiudono inesorabilmente. In un attimo vieni ridotto alla passività da un sortilegio di forza e rapidità inaudite. Tenti di lottare contro il male che ti colpisce, ma la potenza che viene esercitata su di te non ti lascia alcuna possibilità e perdi conoscenza. Se possiedi 10 punti di Potere, vai al **Pentacolo**. Altrimenti, vai al **26**.

114

La porta si apre bruscamente, lasciando vedere un uomo in età matura, riccamente abbigliato. Lo segui ed entri in un vestibolo lastricato di marmo rosa, poi in una stanza di piccole dimensioni rischiarata dalla luce di due candelieri a quattro braccia. Nell'aria aleggia un pesante profumo di incenso, e un profondo senso di malessere si impadronisce dei tuoi sensi. L'atmosfera chiusa di questa stanza sembra creata a bella posta per impressionare il visitatore. Le fiammelle delle candele fanno salire nell'aria un sottilissimo filo di fumo verdastro. La scultura

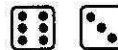
116 *Il sentiero diventa una vera strada, sul cui bordo si ergono delle strane statue*

sistemata al centro della stanza, una piramide di giada verde, sembra emanare un'aura inquietante. Simboli strani sono ricamati sulle tende di velluto nero che coprono le pareti e sui cuscini di seta disseminati sul pavimento. Ad un tratto, senza fare il minimo rumore, Aishana fa il suo ingresso nella stanza passando da una porta dissimulata dietro una delle cortine. Vai al **60**.

– 115 –

Sbalordite, le tre guardie subiscono le tue imprecazioni: «Per la barba di Timhrandil! La vostra diffidenza disonora voi quanto umilia me! È così che trattate i viaggiatori in questo paese? Consegnare le armi... tanto varrebbe entrare nudo come un verme nella tana di un troll!»
Senza aggiungere un'altra parola, volti le spalle alle sentinelle e ti allontani dal campo dei cavalieri, insensibile agli scoppi di risa che risuonano dietro di te.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Selartz**.

– 116 –

Dopo breve tempo il sentiero si allarga al punto da assumere l'aspetto di una vera e propria strada, fiancheggiata da un lato da strane statue che rappresentano uomini robusti e tozzi. Lunghe zanne, simili a quelle dei cinghiali, escono dalla loro bocca dando al volto un'espressione selvaggia, metà umana e metà bestiale. Sull'altro lato la strada costeggia un vertiginoso strapiombo che ti mette terribilmente a disagio. Non ti restano che due ore prima del tramonto; la tentazione di abbandonare l'esplorazione è forte, poiché non hai nessuna voglia di trascorrere la notte all'addiaccio in alta montagna. Per la barba di Timhrandil! Non saranno certo questi brutti ceffi di pietra che ti faranno indietreggiare! Vai all'**86**.

117

Oltrepassi la soglia... e non credi ai tuoi occhi! La cetra di Timhrandil! Eccola lì, appesa sopra il caminetto!
«Timhrandil!» gridi allo strumento, dimenticando il vecchio che ti precede di qualche passo.
La cetra dei primi gnomi vibra al tuo richiamo e la sua musica melodiosa ti riempie il cuore di gioia.
«I figli di Timhrandil sono tornati! Dopo tanti anni...»
Distogliendo lo sguardo dallo strumento, osservi la casa del vecchio. Una tavola, quattro sedie, qualche utensile da cucina e, su ciascuna parete, degli scaffali carichi di boccali. Seduto, il vecchio ti punta addosso gli occhi penetranti, mentre il suo volto irradia una gioia profonda.
«Che piacere sentire ancora una volta la musica di quello strumento. Timhrandil lo chiamava 'la Chiave di Dorgan'. Non è meraviglioso?»
Il vecchio scuote la testa al ritmo di una melodia trascinante. Quando ti guarda di nuovo, i suoi occhi brillano di una luce insostenibile.
«Prima di restituire al popolo degli gnomi ciò che gli appartiene, voglio raccontarti la storia della Chiave di Dorgan».
Vai al **133**.

– 118 –

Abbandonando le ricerche di una grotta accendi una torcia e prosegui, fermamente risoluto a infliggerti il lungo e doloroso supplizio di una marcia notturna. Qualche ora dopo vedi avvicinarsi una dozzina di uomini, che marciano alla luce di alcune lanterne. Sono ancora troppo lontani, non riesci a distinguere bene le forme. Un coro di grida e risate giunge fino a te, attenuato dal vento che soffia nella loro direzione. Ogni sensazione di fatica scompare immediatamente dai tuoi muscoli induriti dallo

sforzo. Guidato dall'istinto getti a terra la torcia, e soffochi la fiamma coprendola di terra. Se sei fortunato la pattuglia non si è ancora accorta della tua presenza. Vuoi tornare indietro (vai al **39**) o ti avvicini ai misteriosi viandanti (vai al **125**)?

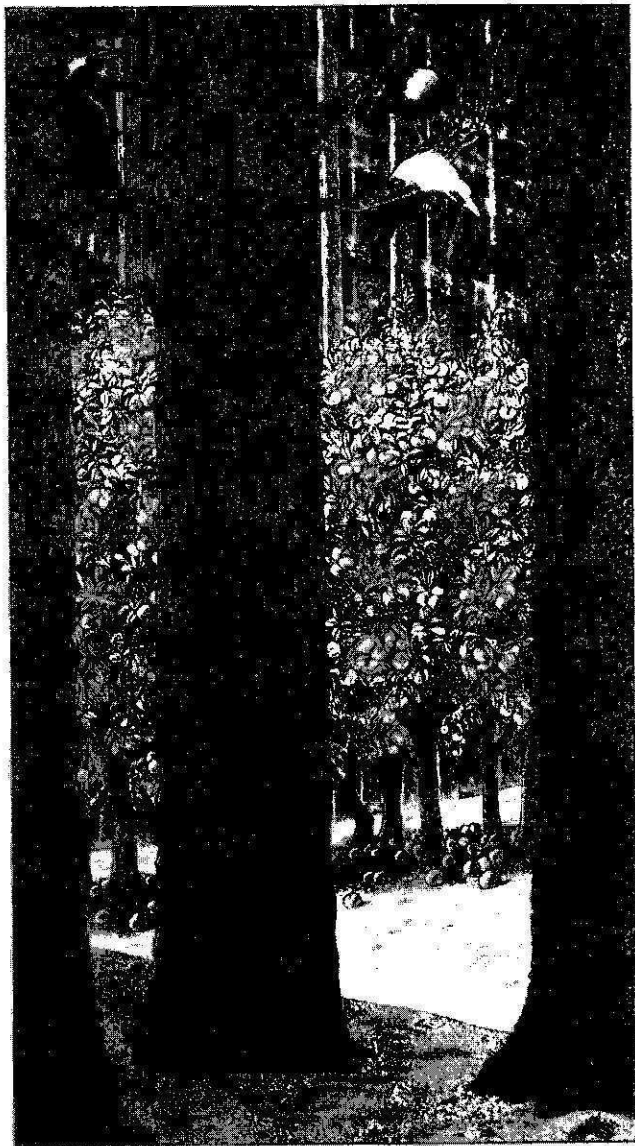
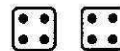
119

Abbandonando Thome, che russa rumorosamente accanto alla porta, raggiungi la tua branda. Poi, al sorgere del sole, prendi congedo dai soldati, recuperi le armi e lasci il campo dei cavalieri. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Accampamenti. Vai a **Selartz**.

120

Dopo aver eliminato dal sentiero ogni traccia del passaggio del carro, i giganti si allontanano in direzione dei lontani contrafforti dei Monti del Rovar. Le creature ti distanziano rapidamente: nemmeno correndo riesci a stare dietro alle loro lunghe falcate. Non importa! Per un cacciatore della tua specie, seguire la pista di quei due mastodonti è un gioco da ragazzi. *Fine dell'Esplorazione* del Passo delle Rocce. Vai ai **Monti delle Bestie**.

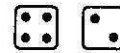
– 121 –

Risali il corso del ruscello per più di due ore. Poi, finalmente, la pertica tocca il fondo del corso d'acqua. Potresti attraversare qui, l'acqua ti arriverebbe alle spalle, ma ritieni più saggio tentare un centinaio di metri più su, oltre un grosso masso che il ruscello aggira. Superando il masso senza allontanarti dalla riva, scopri una radura inondata di sole, al cui centro si erge un imponente monolite. Dalla cima del pietrone sgorga una cascata, che si riversa in un largo bacino da cui ha origine il ruscello.

123 *Al tuo arrivo gli uccelli si allontanano*

Togli il muschio che ti eri infilato nelle orecchie. La cascata produce un suono argentino, forte ma non assordante, che non turba la quiete di questo luogo. L'assenza di uccelli intorno alla radura ti mette però in allarme. Decidi di aggirare il monolite senza calpestare l'erba rasa che lo separa dai primi alberi della foresta: così potrai esaminarlo senza correre rischi. Vai al **2**.

– 122 –

Non appena ti volti, la natura si risveglia, animata da un'intenzione malefica. Gli alberi tendono i rami, i rovi ti si attorcigliano intorno alle gambe, affondandoti crudelmente le spine nella carne. In un attimo, la foresta si anima di una volontà malvagia. Tenti di fuggire, ma nonostante la prontezza della tua reazione non riesci a liberarti dalla stretta delle liane che ti avvolgono il corpo. A dispetto dei tuoi sforzi, la morsa vegetale ti solleva da terra e ti trascina verso una destinazione ignota. Vai al **54**.

123

Le peripezie della notte scorsa ti hanno condotto in prossimità di un sorprendente frutteto, invisibile dalla Via dei Costruttori a causa dei tronchi grossi e fitti che costeggiano la strada. Un centinaio di frutti rossi, più grandi di un pugno, sono sparsi sul terreno sabbioso ai piedi di un boschetto di alberi nani dai rami sovraccarichi. Abbandonando i frutti caduti sulla sabbia, robusti uccelli dal petto nero e dalle zampe scarlatte si alzano in volo stridendo al tuo arrivo.
L'atteggiamento dei volatili ti sconcerta. Piuttosto che trovare rifugio sui rami degli alberi da frutto, fuori dalla tua portata, gli uccelli abbandonano il frutteto per posarsi sugli alberi giganti che lo circondano.
Scelta 10 del Libro del Potere.

124

Hai fatto solo pochi passi sul ponte della nave, quando una larga botola si apre sotto i tuoi piedi e precipiti per qualche metro. Poco dopo, mentre ti massaggi i muscoli doloranti, una voce risuona sarcastica dalla coperta:
«Benvenuto a bordo, marinaio! Partiamo tra due ore, ed entro stasera devi aver già preso il tuo posto nell'equipaggio del capitano Voltos».
La botola si richiude sopra di te, lasciandoti nelle tenebre, mentre la voce aggiunge:
«E niente colpi di testa! A meno che tu non voglia finire in pasto ai pesci!»
Stavolta sembra proprio che il corso degli avvenimenti abbia preso una brutta piega. Anche se riuscirai un giorno a rivedere le tue colline natali, nessuno gnomo crederà mai che sei diventato un marinaio! *Fine dell'Avventura.*

125

Un'espressione di panico si dipinge sul tuo volto quando giungi in vista della pattuglia: duri, feroci, selvaggi, crudeli, spietati, disumani... le parole ti mancano, non riesci a descrivere il volto dei dieci barbari che ti osservano. Reprimi a stento un conato di vomito: quelle belve sanguinarie portano teste umane infilate sulle picche!
Scelta 11 del Libro del Potere.

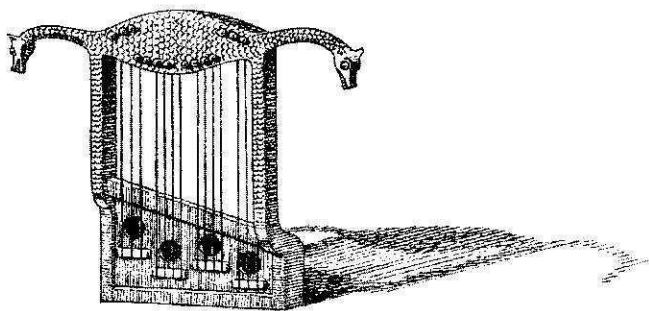
– 126 –

Dopo aver percorso un sentiero fiancheggiato da tronchi contorti, privi di foglie e corteccia, raggiungi la cima di un'altura da cui si vede l'entrata di una grotta. Sullo spiazzo che precede la caverna, scavata nel fianco scosceso di un'alta parete, giace lo scheletro di una creatura tristemente nota al tuo popolo: un troll! Nessuno sa da

quanto tempo questi mostri sono diventati i nemici giurati della tua gente, ma non c'è gnomo adulto che non porti attorno al collo una collana fatta con i loro canini. Poco dopo frughi la caverna da cima a fondo, ma trovi solo delle ossa rosicchiate e sbiadite dal tempo. Senza dubbio ci sono altri troll in questa foresta, ma dalla morte del proprietario della caverna, nessuno di loro è venuto a stabilirsi nei dintorni. Trascorsa mezz'ora, ritorni sul sentiero degli alberi nodosi. A malincuore hai deciso di abbandonare i tuoi progetti di caccia al troll. Il tuo tempo è prezioso, e le possibilità di portare a termine la tua ricerca in questa regione sembrano piuttosto ridotte.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Ordreth.**

– 127 –

Quando percepisci le forme della creatura generata dal silenzio, è ormai troppo tardi. Vieni stretto in una morsa gelata di ombre e filamenti; tentacoli immateriali si insinuano nella tua mente, penetrando nella tua anima e strappandoti il cuore. Nonostante i tuoi disperati sforzi, gli attacchi mentali della creatura hanno la meglio e precipiti nelle acque salmastre del lago. Senti che la tua ultima ora è giunta, e che non è il caso di prolungare la sofferenza: spalanchi la bocca... Per Timhrandil! Respiri! Apri gli occhi... Una città! E la vedi perfettamente! Sei a più di venti braccia sotto la superficie del lago, quando finalmente la creatura che ti ha afferrato ti permette di posare piede a terra. A pochi passi da te c'è l'alta porta di bronzo di una strana costruzione, collocata sulla collina che domina la città sommersa. Quali che siano le sue intenzioni, la creatura che ti permette di respirare e di

vedere sott'acqua manifesta chiaramente i suoi desideri. Mentre osservi la città, con le lunghe strade che si aprono tra edifici di due o tre piani, una brusca spinta ti catapulta verso la soglia dell'edificio. Sulla porta una mano esperta ha inciso l'immagine di due rettili, in piedi, con le zampe anteriori protese. I due animali sostengono un colossale architrave in mezzo ad un passo di montagna. Vai al **174**.

128

Poco dopo, mentre ti appresti a superare il bordo della depressione, vedi una tenda dai colori brillanti.
«Per le trippe di un troll!»
Uno gnomo sta uscendo dalla tenda con un enorme boccale tra le mani e, con un gesto generoso, ti invita a bere in sua compagnia. Accetti l'invito del tuo fratello di razza (vai al **49**) o pensi che questa visione sia dovuta solo alla fatica e volgi le spalle al miraggio (vai al **161**)?

129

Mezz'ora dopo, mentre cala la notte, lasci il sentiero che conduce a questo luogo pericoloso. A quanto pare non sei stato seguito, ma preferisci camminare a lungo nell'oscu-

rità, in modo da passare la notte, una delle più sgradevoli della tua vita, al confine della foresta, nella fascia di nubi che cinge i Monti del Rovar. *Fine dell'Esplorazione*. Vai ai **Monti delle Bestie**.

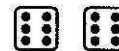
130

Appeso alla pelle d'animale con cui è rivestito, affondi a più riprese la lama della daga nelle reni del gigante che, preso alla sprovvista, perde l'equilibrio e lascia andare il masso che stava per lanciare. Il blocco di roccia gli fracassa la testa con un sinistro scricchiolio. Salti a terra, evitando d'un soffio il corpo che crolla ai tuoi piedi. Ora devi affrontare il secondo gigante, che si avvicina lanciando terribili grida di guerra e stringendo tra le mani una pesante ascia di pietra. Il suo volto rivela una mente selvaggia e bestiale, il suo sguardo esprime solo crudeltà. Lunghe zanne, simili a quelle di un cinghiale, gli spuntano dalle labbra.

Combattimento Avanzato
Gigante I:11 C:10 V:35 D:3D

Se il gigante passa a miglior vita, vai al **159**.

131

Nelle strette stradine dei quartieri della Città Alta regna una confusione indescrivibile. Enormi carri obbligano i passanti a trovare rifugio sotto i portici delle case dalle facciate cadenti, nelle botteghe di mercanti e artigiani o all'entrata delle locande. Portato dal flusso dei passanti, visiti numerose botteghe tra cui una macelleria, una falegnameria, una gioielleria e la bottega di un tessitore. Poi, cedendo ancora una volta alla pressione della folla, entri in uno dei numerosi negozi che straripano dei più svariati

oggetti: dalle casseruole alle armature, in una confusione di articoli di poco valore. Vai al **93**.

132

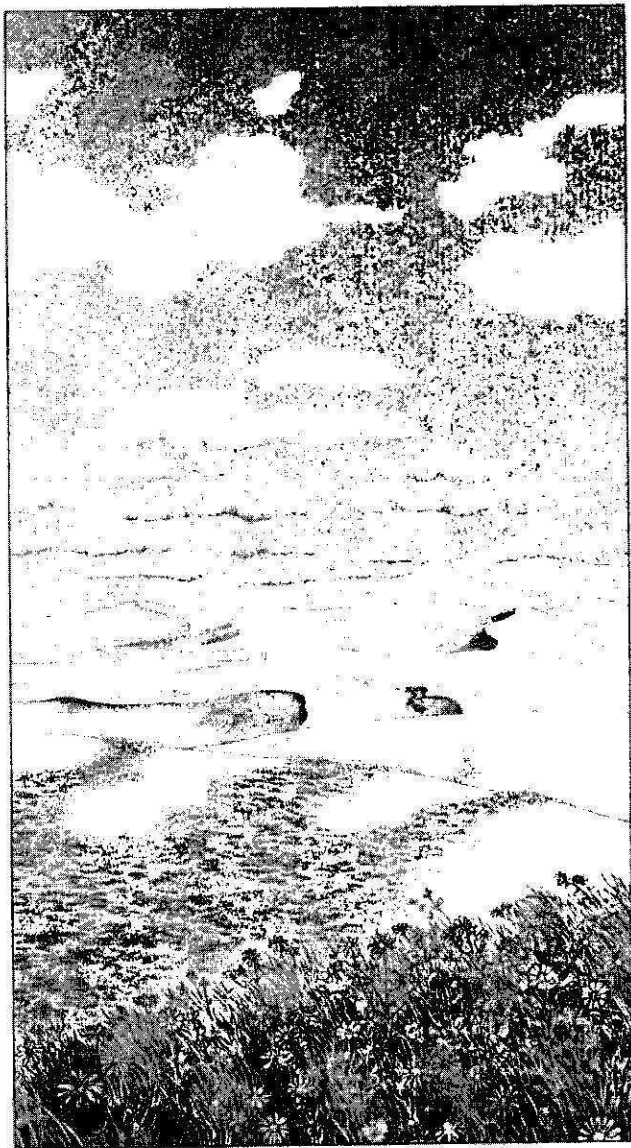
Finalmente, dopo interminabili minuti di marcia, lasci la miniera senza aver fatto cattivi incontri. Trascorri il resto della notte in una delle baracche in rovina. Al mattino, recuperate le forze dopo le fatiche notturne, ti rimetti in cammino. Quando il sole è ormai allo zenit, raggiungi il sentiero. Fino alla fine della tua ricerca, ti guarderai bene dal rimettere piede in quella miniera!
Vai alle **Viscere del Rovar**.

– 133 –

«Nei primi giorni del mondo di Dorgan, Timhrandil, padre degli gnomi, si ispirò alla bellezza per inventare ciò che non esisteva ancora. 'Riempire il vuoto!' diceva a tutti quelli che si preoccupavano per le sue frequenti assenze, o si burlavano delle sue invenzioni fantastiche e inutili. Ma Timhrandil era un vero gnomo: testardo, si gettò a capofitto nel lavoro, giorno e notte, mantenendo il più stretto segreto su ciò che stava facendo. Nessuno sapeva cosa stesse preparando nel suo buco nelle Barbe Fiorite, le colline dove il popolo degli gnomi aveva fissato la propria dimora. Poi Timhrandil scomparve per lunghi anni. Nessuno sa dove e perché. Ma quando tornò dal suo lungo viaggio, il mistero venne finalmente rivelato. Poiché Timhrandil, con la Chiave di Dorgan tra le mani, portava la musica al suo popolo. Ecco tutta la storia di questo strumento. Timhrandil in persona me l'ha confidata, il giorno della sua partenza per la guerra di Seleite. Guidò il suo popolo in guerra con grande coraggio, ma la sua audacia gli costò la vita. Alla sua scomparsa, il popolo degli gnomi si divise. Una parte decise di lasciare il mondo di Dorgan e attraversare il deserto dell'est. Per loro, Dorgan era ormai solo un luogo di dolore. I più giovani, invece, rimasero. Essi vivono tutt'ora nell'oblio delle colline delle Barbe Fiorite». Vai al **184**.

134

Con prudenza oltrepassi i bordi del cerchio e ti dirigi verso lo scrittoio, pronto a sguainare la spada o a lanciare il tuo più potente sortilegio.
«Keldrilh, mio piccolo gnomo, non abbracci il tuo bisnonno?»
Ti volti di scatto. Davanti a te c'è... Timhrandil! Pazzo di gioia, spalanchi le braccia e avanzi sorridendo verso il tuo antenato. Ma mentre ti avvicini vedi che il suo sguardo brucia d'odio e crudeltà. Furioso, gridi:
«Tu non sei Timhrandil, sei solo un impostore! Pagherai con la vita questo oltraggio».
La risata che risuona nella sala la dice lunga sulle intenzioni della creatura.
«Preparati a morire, Keldrilh. Hai osato sfidare la maledizione del lago! Entrando in questo tempio, di cui sono il guardiano da più di mille anni, hai firmato la tua condanna a morte. Potevi morire senza sofferenze... Peggio per te!»
Sotto i tuoi occhi il corpo di Timhrandil si lacera come una pergamena consunta, liberando una creatura dalla pelle rosa. Un corpo orribile che muta continuamente forma, dando l'impressione di essere formato da un'infinità di creature brulicanti.
Il demone ha completato la metamorfosi, non ti resta che affrontarlo.

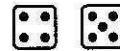
Combattimento Avanzato
Demone del lago I:29 C:20 V:30 D:6D

136 *E le dune sabbiose diventeranno colline verdeggianti*

Non hai mai affrontato un avversario più temibile. Tanto più che il demone perde 5 punti di Danno ogni volta che riesce a colpirti. Se esci vincitore da questo titanico scontro, vai all'**85**.

135

Appena muovi qualche passo verso l'Uovo di Tenebra, il tuo corpo sembra liberarsi dalle leggi della gravità. Questa creatura dispone di poteri telecinetici! E li sta usando per tenerti a distanza! Vieni sollevato lentamente nell'aria... Poi, di colpo, una forza fantastica ti proietta a velocità vertiginosa fuori dal cratere della foresta di Andaines. Fortunatamente, o forse per volontà dell'Uovo di Tenebra, atterri in un groviglio di liane che sembra messo lì apposta per attutire la tua caduta. Pochi minuti dopo i tuoi occhi si riabituano alla luce del sole. Questa volta la foresta ti lascia in pace, permettendoti di consumare un pasto frugale e di riflettere con calma sulla direzione da prendere. Vai a **Andaines**.

136

«Chi avrebbe mai pensato che un piccolo gnomo avrebbe salvato il mondo di Dorgan? Mi hai chiamato, ed eccomi qui».
Camminando sul sentiero che conduce a Dorgan, un vecchio si avvicina. Un paio di cespugliose sopracciglia ornano il suo volto paffuto. Grossi baffi nascondono parzialmente le sue labbra sottili. I suoi occhi, simili a topazi venati d'ametista, brillano di luce innaturale.
«Congratulazioni, Keldrilh, il tuo più grande desiderio sarà esaudito: te lo sei meritato! Mi hai reso un grande servigio, cominciavo ad annoiarmi, dopo mille anni... Ma non potevo rompere un giuramento che avevo fatto a me

stesso: bisognava che l'audacia di una creatura come te cancellasse dalla mia memoria l'orgoglio smisurato di alcuni mortali. Basta con le discussioni, mettiamoci all'opera!»
Il corpo del vecchio si circonda di un'aura magica che pulsa lentamente. Senti i battiti di un cuore, mentre un'incredibile metamorfosi avviene sotto i tuoi occhi: l'uomo cresce smisuratamente, il suo corpo si copre di scaglie e il suo volto si allunga, mentre sulla schiena gli spunta un paio d'ali. Uno spesso fumo bianco gli esce dalle narici. Di colpo, le pulsazioni accelerano; la cosa che sta prendendo forma ingrandisce sempre più, oltrepassando la cima delle montagne. La Porta d'Oriente è immersa nell'oscurità. Due artigli ti afferrano al collo, per posarti delicatamente sul palmo di una mano più grande di un lago. Un drago! Le sue scaglie brillano al sole mentre spiega le lunghe ali che vibrano nell'aria. Il fumo del suo respiro forma grosse nuvole.
«Adesso tutte le creature malvagie dovranno stare in guardia!» esulti in cuor tuo... Con un colpo d'ali che solleva turbini di vento sulle montagne, il drago protettore spicca maestosamente il volo e ti trasporta in pochi minuti al di là del deserto, nel tuo amato paese di Guinpelforth. Al suo arrivo, tutte le creature viventi si immobilizzano, pietrificate dalla paura. Ma appena il drago riparte, tutti gli gnomi escono dal loro stupore e ti accolgono con grandi manifestazioni di gioia. A notte fonda, mentre si spengono le ultime risate della festa data in tuo onore, ti metti in cammino verso ovest, da solo. All'alba potrai sfidare e sconfiggere il tuo vecchio nemico, quel maledetto deserto che nessuno gnomo tranne te aveva osato attraversare dai tempi di Alboin. Ti basterà seppellire il piccolo seme che il drago ti ha donato, e formulare il tuo desiderio: «Che il seme divenga pianta, e che questo deserto torni in vita!»
Allora, alla velocità di un cavallo lanciato al galoppo, la pianta ricoprirà le dune, trasformandole in meravigliose colline verdeggianti. *Fine dell'Avventura per tutti.*

137

Avanzi lentamente nell'acqua che ti arriva al petto, facendo attenzione ai possibili tranelli celati da questa terra inospitale dove crescono solo radi ciuffi di giunchi. Ci vorrebbe un po' di vento per spazzare via questa nebbia fittissima che ti avvolge in un manto impalpabile, umido e freddo, impregnato di un odore di putrefazione. Non vedi a un palmo dal tuo naso! Una moltitudine di creature ronzanti, gracidanti e sibilanti pullula in questa fetida palude. Disgustato, resisti agli attacchi incessanti di una nuvola d'insetti: sono grosse zanzare, che ti pungono ferocemente il viso e la mano che usi per tenere il sacco alto sopra la testa. Poi, finalmente, tiri un sospiro di sollievo: sotto i tuoi piedi il terreno ora è in salita. Un attimo dopo il livello dell'acqua ti raggiunge a malapena le ginocchia, e ad una decina di passi si intravede la terra ferma. Vai al **157**.

– 138 –

A quest'ora del mattino il viale che percorri è ancora poco frequentato. Ma i rari passanti che incroci di tanto in tanto offrono uno spettacolo degno delle vetrate che ornano le facciate delle case. In questa zona della città l'abbigliamento sfiora il ridicolo. Uomini e donne portano i capelli lunghi e tinti, e indossano vesti dai colori brillanti, strette da cinture gialle, arancioni, verdi o blu. Vai al **108**.

139

Stai meditando seriamente di fare marcia indietro, quando intravedi i contorni di una volta di ossidiana che posa su due pilastri di cristallo: a passi felpati ti avvicini alla piattaforma che separa l'ultimo gradino dalla porta scintillante. Ad ogni passo ti aspetti di veder qualche creatura spaventosa uscire dall'oscurità che regna al di là dell'apertura. Mentre rifletti sul da farsi, una voce risuona nel buio.
«Avvicinati, mio buon menestrello. So che sei piccolo di corpo, ma grande di talento. Varca la porta della mia prigione millenaria e rallegrami con il tuo flauto».
Vai al **73**.

– 140 –

Al centro della piazza c'è un cubo delle dimensioni di una capanna, fatto di una materia dalla strana apparenza nebulosa. Esiti per qualche secondo: sarà prudente avvicinarsi? Non sarebbe meglio tornare indietro? Una rapida occhiata alle tue spalle basta a farti prendere una decisione. Di fatto la galleria è scomparsa, come se fosse stata inghiottita dal muro di cinta che adesso ha assunto un preoccupante colore grigio. Anche se tu lo volessi, non potrai più sottrarti al pericolo che ti minaccia. Poiché, ne sei sicuro, qui più che altrove sarai messo a confronto con un'entità il cui potere supera la comprensione umana. Vai al **65**.

– 141 –

Accipicchia! La potenza che regna su questa radura sembra invincibile. Il pesce che hai appena ributtato nella vasca è semplicemente sparito a mezz'aria! Ti sei a malapena ripreso dall'emozione, quando senti quattro voci acute che parlano di te, senza che tu possa scorgere nessuno nei paraggi.
«Ce ne ha messo di tempo, ma non è male come tipo!»
«Hai ragione, e poi è più piccolo di quelli che si incontrano di solito da queste parti».
«Ha un'aria piuttosto simpatica, con quella sua barba lunga. Non trovate?»
«Sono d'accordo, e poi mi piace la sua musica».
Stai forse diventando pazzo? Le voci cominciano poi a parlare in una lingua sconosciuta e sembrano allontanarsi. Inebetito, ascolti il messaggio che ti inviano, in un linguaggio ridiventato comprensibile.
«A un'ora di cammino, ad ovest della radura, troverai un ruscello attraversato da un vecchio ponte di legno. Passa il ponte e imbocca il sentiero sull'altra sponda. Se ne sarai degno, la nostra signora ti riceverà nella sua umile capanna. Ma soprattutto, evita il nord della foresta. Parola di folletto, fino a oggi nessun viaggiatore è uscito vivo dalla caverna del sentiero dagli alberi contorti.»
Folletti! Una vecchia leggenda degli gnomi racconta che queste creature scherzose e generose vivevano, moltissimi anni fa, in una foresta abitata dalle fate: la grande foresta di Elfham. Quando facevi delle domande su questo argomento a tuo nonno, Alboin, ottenevi solo risposte evasive. Secondo lui, Elfham è sparita completamente dal mondo dei mortali. Senza dubbio, Alboin sapeva molto più di quel che voleva ammettere sul mondo di Dorgan. Ascolterai i consigli dei folletti (*fine dell'Esplorazione* di Ordreth, vai allo **Spirito d'Ordreth**) o diffidi della loro indole scherzosa (vai al **177**)?

142

Dal corpo del mostro cola un liquido verde, spesso e vischioso. L'odore che pervade l'aria ti nausea. Se decidi

di continuare l'esplorazione, vai al **186**. Se non sei dell'umore adatto a festeggiare la vittoria e preferisci tornare indietro senza perdere tempo, vai alle **Paludi**.

143

Cala la notte su Kandaroth, e tu stai vuotando la tua sesta pinta di birra. Nella locanda la festa ha raggiunto il culmine. Ci sono ormai cinquanta boscaioli che gridano canzonacce battendo il tempo con i boccali. Incapace di resistere al buon umore generale, prendi il flauto e ti produci in una serie di allegre melodie. Immediatamente una dozzina di boscaioli si raggruppano al centro della stanza, e spalla contro spalla iniziano una danza complicata il cui ritmo rallenta man mano che il livello della birra cala nei boccali. La fatica di una giornata di cammino, il rumore, il fumo e i vapori dell'alcool si fanno presto sentire. I tuoi occhi non riescono più a distinguere chiaramente né la sala, né l'aspetto dei boscaioli. Una volta messo via il tuo flauto, l'ultima immagine che vedi prima di cadere in un sonno profondo è quella di dodici boccali vuoti, posati davanti a te. Il giorno seguente, al tuo risveglio, l'albergatore ti presenta un pezzo di carta su cui è scritta una cifra che ti fa rizzare i capelli in testa. Diavolo! Ecco un conto che non ti aiuterà certo a dimenticare la tremenda emicrania che ti sta martellando il cervello! Tuttavia paghi senza battere ciglio; poi lasci la sala vuota e il villaggio, in cerca di una buona boccata d'aria fresca. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

144

Questa regione collinare è così bella da farti dimenticare le più elementari misure di prudenza. Scende ormai la sera, e non hai ancora trovato un riparo e della legna per il fuoco. Non sarà facile tenere lontane le creature selvatiche... Ma scacci subito le idee pessimiste che ti si affacciano alla mente. Questa contrada è deserta! Durante la marcia non hai notato la minima traccia di vita. Hai appena mutato il corso dei tuoi pensieri quando, sulla cima di una collina vicina, si profila l'immagine di una decina di personaggi di piccola taglia. *Dei piccoli umani*! pensi, prima che qualcuno, con voce energica, ti rivolga la parola nella lingua del popolo degli gnomi: «Chi sei? E che cosa fai sul nostro territorio di caccia?»
La luce del primo quarto di luna ti permette di distinguere solo vagamente gli gnomi. Lo stesso vale, sicuramente, anche per loro. Rispondi nella tua lingua materna.
«Sono Keldrilh, il menestrello. Per Timhrandil, eccovene la prova».
Al nome di colui che fu suo padrone, la Chiave di Dorgan fa vibrare tutte le sue corde. Poi i suoni si organizzano in una successione dolce e raffinata di note cristalline che accarezzano il silenzio. Dodici gnomi scendono ora la collina, le labbra incurvate in un sorriso, gli occhi colmi di gioia. Si fermano a pochi metri da te, come se la musica melodiosa della lira li avesse ipnotizzati. Vai all'**82**.

145

Ti è andata bene! Se il ragno ti avesse iniettato il suo veleno, saresti già ridotto a una montagna di pappa per i suoi piccoli. Una morte indegna per un eroe della tua tempra! Ti rialzi, ti dai una pulitina ai vestiti, scoprendo così il corpo schiacciato della creaturina sulla manica della giacca. Scoppi in un'allegra risata pensando che quella caduta da tre metri è stata provvidenziale. Non tutto il male viene per nuocere, pensi tra te e te. Ormai non hai più appetito, quindi torni verso la Via dei Costruttori. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alla **Via dei Costruttori**.

146

Un attimo dopo, nascosto fra due monoliti, osservi una scena che ti spaventa ma allo stesso tempo ti diverte. Nell'avvallamento della conca ci sono più di un centinaio di giganti, simili ai personaggi rappresentati dalle statue sul bordo del sentiero, che giocano con una palla di pelle. Ad un primo sguardo le regole del gioco sembrano davvero elementari. Lo scopo è restare il più a lungo possibile in possesso della palla, resistendo ai numerosi colpi di clava inflitti dagli avversari. Ai piedi della ripida parete, in cui sono scavate varie caverne, le mogli e i figli dei giganti applaudono i loro campioni. Improvvisamente la palla sfugge a uno dei partecipanti che, con un calcio violentissimo, la spedisce nella tua direzione. Senza che tu abbia il tempo di reagire, la palla termina la sua corsa ai tuoi piedi. *Scelta 8 del Libro del Potere.*

– 147 –

Dopo aver vagato a lungo nell'oscurità del Cratere, scorgi finalmente le fiamme verdi che circondano la superficie nera e liscia dell'Uovo di Tenebra. Anche se sai benissimo che l'Uovo è un servo del tuo stesso signore, il Cuore d'Odio, devi compiere un incredibile sforzo di volontà per dominare il senso di malessere che ti invade a poco a poco. Se possiedi 8 punti di Potere , vai al **30**. Altrimenti, vai al **135**.

– 148 –

Dopo esserti bendato le gambe con delle strisce di stoffa, attraversi le paludi senza essere attaccato dalle sanguisughe che le infestano. Nessun incontro sgradevole interviene a rallentare la tua marcia, e giungi velocemente a destinazione. Vai al **Lago**.

149

Una porta senza cardini né serratura... Che strano! Questo materiale sembra legno, ma sotto la pressione delle tue dita cede leggermente! Esamini lo stipite, ma non trovi il minimo interstizio su cui far leva con la punta della daga. Si direbbe un prolungamento del muro di cinta. Accidenti! Non ti resta che usare le maniere forti, se non vuoi morire di fame in questa regione ostile. Fai due passi indietro per prendere lo slancio e sfondare la falsa porta; ma nel momento in cui la tocchi sparisce come per incanto, e tu termini la corsa con un capitombolo in una galleria oscura. Alzi gli occhi..., e scorgi l'orrenda creatura che la occupa interamente! È alta tre metri e larga poco meno della metà! Mentre ti alzi noti subito lo strano vestito, tessuto in un unico pezzo, che nasconde solo parzialmente il corpo deforme e molto muscoloso del mostro. E la sua testa... Non avresti mai osato immaginare una tale caricatura del volto umano! Enormi occhi sporgenti occupano i due terzi di un viso scavato; ha una capigliatura dai riflessi arancioni, crepitante di fiammelle che s'innalzano verso la volta della galleria; il naso è grottescamente contorto, e per finire ha una bocca minuscola posta sulla punta di un mento enorme. Un orifizio che scorgi solo quando l'orribile creatura ti rivolge la parola con una voce da cui traspare l'emozione.
«Per Gratz il guardiano, un oggetto magico!»
Se non possiedi nessun oggetto magico trovato nel mondo di Dorgan, non puoi effettuare le scelte o .
Scelta 1 del Libro del Potere.

150

La scena sarebbe andata avanti un bel po', se la voce non avesse interrotto improvvisamente il tuo concerto. Immerso in un'oscurità totale, immobilizzato, la senti risuonare:

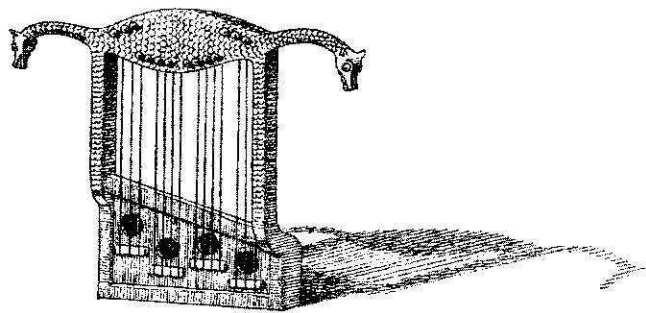
«Adesso basta Keldrilh! La bellezza della tua musica non fa che aumentare il mio tormento. Pochi gnomi sono riusciti a superare le spoglie immateriali del mio corpo, e tu potrai essere il primo a vantarti di essere sopravvissuto a tale prova. Ma se ti concedo la vita, per il tuo coraggio e il tuo talento musicale, devo sapere se sei degno della Sfera d'Oscurità».
Se possiedi 6 punti di Potere, vai al **35**. Altrimenti, vai all'**84**.

151

Mentre ti allontani dai sobborghi di Selartz, diretto al quartiere dei Mercanti, ti viene l'acquolina in bocca. Su ogni lato dell'ampia via che attraversa la città, davanti alle botteghe chiuse, ci sono delle bancarelle cariche di pesce affumicato e carne arrosto. Se molti passanti non si voltassero a indicarti con aria beffarda, questa strada piena di odori, di risate e di canti ti darebbe l'impressione di essere ritornato in patria. Ti dirigi verso un albergo dall'insegna allettante, ma un assembramento attira la tua attenzione. Una folla notevole si accalca attorno a un palco di legno sul quale un gruppo di saltimbanchi, quattro uomini e tre donne vestiti con costumi multicolori, compie prodezze acrobatiche. Se entri nell'albergo senza perdere altro tempo, vai al **24**. Se preferisci assistere allo spettacolo prima di andare a rinfrescarti con qualche pinta di birra, vai al **75**.

152

Dopo due ore buone di cammino, passi davanti ad un magnifico tre alberi. Sul ponte ci sono cinque marinai che chiacchierano allegramente, brindando con grandi boccali di birra. Con un cenno della mano uno di loro ti invita

a percorrere la passerella e salire a bordo della nave. Desideri continuare per la tua strada (vai al **205**) o cedi alla tentazione(vai al **124**)?

153

Bontà divina! Quante generazioni di uomini hanno dovuto lavorare per aprire questo passaggio? Quante vite è costato perforare la montagna e porre sui due pilastri l'architrave colossale che attraversa da una parete all'altra la gola... a più di trenta metri dal suolo? Quanti anni ci sono voluti per scolpire quelle fantastiche figure su ognuno dei pilastri: una fiera alata simile a un rettile, con il corpo coperto di scaglie e le zampe armate di lunghi artigli acuminati? Quanto tempo per incidere su ogni lato dell'architrave un messaggio che non riesci a decifrare? Cessando di contemplare la Porta d'Oriente volgi lo sguardo ai Monti dello Scudo. Il giorno sta nascendo, la luce pallida si riflette sulle cime innevate che limitano l'orizzonte a nord e a sud. A ponente, un sentiero ripido e ghiacciato scende verso la Grande Pianura del mondo di Dorgan. A levante, il cammino segue la cresta delle montagne che si abbassa fino al deserto. Gli gnomi si divertono a chiamarlo «regno della sabbia e dei vortici».

Vista l'ora mattutina non si vedono animali, a parte dei piccoli uccelli predatori che tracciano ampi cerchi nel cielo. Vai all'**81**.

– 154 –

Appena superi i pochi metri che ti separano dall'entrata della capanna, un muro di fiamme sorto dal nulla si erge intorno a te. Sconcertato, senti che una forza terrificante ti circonda e che, al minimo gesto sospetto, le fiamme ti divoreranno: non ti resta altra scelta che seguire il tuo carceriere fiammeggiante. È chiaro che il suo scopo è di allontanarti dalla capanna. Passa un' ora, prima che la tua prigionia finisca. Quando giungi sul limitare della radura dei folletti, come per incanto il cerchio di fuoco scompare. Vai a **Ordreth**.

155

La tua storia è stata sicuramente una delle più lunghe che uno gnomo abbia mai raccontato. Con gran soddisfazione del tuo pubblico, hai creato qualcosa di commovente, emozionante, misterioso, eroico, buffo... Il tuo racconto riuniva tutti gli ingredienti indispensabili all'esercizio della nobile arte del menestrello. Uno dei tuoi ospiti si avvicina con un paio di guanti in mano.
«Accetta questo dono, Keldrilh, e ricordati di tornare! Siamo tutti impazienti di udire la storia della tua ricerca».
Accetti volentieri di rimetterti la benda sugli occhi per lasciare questo luogo e, quando la togli, la porta su cui è incisa l'incudine si trova alle tue spalle. Saluti i tuoi amici con un cenno della mano e accendi la torcia. Esamini i guanti, belli come l'argento, più duri dell'acciaio e sorprendentemente leggeri. Se li indossi, i guanti di Mildrilth fanno aumentare di 2 punti il tuo punteggio di Combattività. Vai alle **Viscere del Rovar**.

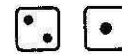
156

Se non hai mai incontrato Salonicco, vai al **50**. Altrimenti, vai al **190**.

157

Puah! Una grossa sanguisuga nera ti si è attaccata al polpaccio, nel punto in cui hai i pantaloni strappati. Superi a passo di corsa i pochi metri che ti separano dal terreno solido. Devi sbarazzarti di questa bestiaccia prima che ti succhi tutto il sangue! Strappi via quest'ospite indesiderato, ma così facendo perdi dei brandelli di pelle: lancia un dado per sapere quanto danno hai ricevuto. Se resisti alla tortura provocata dal morso della sanguisuga, vai al **72**.

– 158 –

«Mille anni fa venti gnomi sopravvissero alla feroce battaglia di Seleite contro gli infami adoratori della Sfera d'Oscurità, che essi avevano catturato. Venti, e non dodici come si è sempre creduto. Mio nonno Gobledilgu Degelbel, fu designato dai sopravvissuti come successore di re Timhrandil, morto sul campo.
Dodici voti contro otto! Questo fu il verdetto della votazione che lo opponeva a Alboin, figlio di Timhrandil, un guerriero famoso per il suo coraggio, ma anche uno gnomo noto per il suo orgoglio e la sua vanità.
In seguito alla votazione, Alboin decise di lasciare il nostro popolo per cercar fortuna a oriente. Quattro gnomi e tre gnomette lo seguirono. Portavano con sé un unico ricordo di Dorgan: la gemma di Timhrandil, la stessa che ci porta oggi Keldrilh. Ecco la storia, per molto tempo tenuta segreta dai dodici sopravvissuti che si insediarono qui, sulle colline delle Barbe Fiorite. Mio nonno attese

per tutta la vita il ritorno di Alboin. Mio padre mi trasmise il segreto, che presto avrei anch'io rivelato a mio figlio». Visibilmente emozionato, Gobledilgu ti serve una coppa di vino e prende la sua, prima di dichiarare:
«Che Keldrilh, pronipote di Timhrandil e nipote di Alboin sia il benvenuto. Lunga vita ai nostri due popoli gnomi!» Un'ovazione accoglie il discorso del re, che si siede rivolgendoti un sorriso. Vai al **197**.

– 159 –

La tua vittoria è completa. Addosso ai giganti trovi una nuova prova della loro bestialità. Attorno al collo e ai polsi questi mostri portano dei gioielli ricavati da ossa umane. Abbandonando i cadaveri al loro destino, lasci il sentiero per esaminare le rocce più da vicino. Scopri che vi sono incisi due disegni: una caverna da cui sgorga una sorgente, e una pietra intagliata, probabilmente un cristallo di rocca. Un attimo dopo ti allontani dai resti giganteschi mentre grossi uccelli, senza dubbio avvoltoi, volteggiano nel cielo in attesa della tua partenza.
Fine dell'Esplorazione. Vai al **Passo delle Rocce**.

160

Sei profondamente immerso nei tuoi pensieri. Il mercante abbassa il prezzo di due scudi facendoti scoppiare in una fragorosa risata. Gli rendi l'oggetto, ma prima di uscire dalla bottega dici:
«Non c'è da stupirsi se questo strumento non suona. Chi potrebbe mai pensare di vendere un trombone a corde senza corde!»

Sta già calando il sole, quando decidi di ritornare nel quartiere del Ponte-Sirth, per trovare un albergo in cui trascorrere la notte. *Fine dell'Esplorazione* della Città Alta. Vai a **Fenga**.

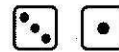
– 161 –

Risalire la china, tenendo il busto piegato orizzontalmente e la testa bassa, ti costa uno sforzo lungo e doloroso. Ad un tratto il vento diventa fortissimo. In un tempo inferiore a quello che uno gnomo impiega a pettinarsi la barba, devi metterti a correre per sfuggire alle colonne di sabbia che si innalzano attorno a te. Alzi gli occhi al cielo, e pensi di essere in preda a un'allucinazione. Qualcosa di inconcepibile nasconde parzialmente il sole: una specie di mostruoso rettile che si muove a velocità spaventosa. Frutto dello spavento o illusione ottica che sia, alla creatura bastano pochi secondi per scomparire oltre l'orizzonte, trascinandosi dietro la tempesta. Vai al **193**.

162

I tuoi avversari sono così lenti che riesci ad abbandonare il combattimento prima che sia troppo tardi. Due boscaioli rimangono sul pavimento, mentre tu lasci l'albergo e fuggi a gambe levate verso la foresta di Andaines. Qualche minuto dopo superi a passo di corsa la palizzata di Kandaroth, sotto gli sguardi stupiti delle sentinelle che non fanno neppure il gesto di trattenerti. Te la sei cavata per un pelo! *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

163

Avanzi lungo la galleria, sempre più cosciente del benessere che ti infonde la strana luce. In pochi secondi dimentichi fatica e sofferenze, e il tuo totale di Danno ritorna al

livello di partenza. Ma nonostante ciò ritrovi la luce del giorno con un sospiro di soddisfazione. Quando hai riabituato gli occhi ai raggi del sole, vedi un'enorme piazza. Vai al **Cuore d'Odio**.

– 164 –

Seguendo i tuoi nuovi amici, penetri nel quartiere degli Alti Padiglioni. I sorrisi che si scambiano soldati e saltimbanchi non si prestano a equivoci: la compagnia ha dei buoni agganci nella città di tela. Dopo alcuni minuti, attraversata una decina di ambienti sotto la guida di sei soldati, entri in un velario riccamente ammobiliato e decorato. Al centro della stanza si erge uno dei dieci pilastri che sostengono la città: un pilastro massiccio, delicatamente ornato di eleganti arabeschi intagliati. Il pavimento è coperto di tappeti a pelo lungo, dai colori brillanti. Comodi cuscini di seta, elegantemente ricamati con fili d'oro e d'argento, sono sparpagliati qua e là.
«La grande famiglia dei saltimbanchi di Selartz ha forse trovato un nuovo membro?» chiede la voce flautata di un uomo che non avevi notato entrando nella stanza. «Avvicinati piccolo barbuto, e mostra a Nintelhot quello che sai fare».
Più di qualsiasi parola, lo sguardo dei tuoi amici ti fa capire che non è assolutamente il caso di rifiutare la proposta dell'uomo, che è seduto in un angolo della sala, su un cuscino abbastanza grande da ospitare quattro gnomi grassocci. Gli occhi di Nintelhot ti fissano con uno sguardo penetrante mentre avvicini il flauto di cristallo alle labbra. Via via che esegui i pezzi migliori del tuo repertorio, la testa enorme del signore della città dondola lentamente, facendo muovere la fascia rossa che gli scende dalla fronte al ventre prominente. Quando finisci di suonare, dopo circa un'ora, l'uomo sembra essersi addormentato.
«Dalla morte di Guerdern delle antiche rive, il flauto aveva perso il suo musico migliore» dichiara Nintelhot, aprendo improvvisamente gli occhi. «Perlomeno questo è ciò che pensavo prima che tu entrassi nella mia casa. Oggi è un grande giorno! Che si prepari un banchetto in onore del mio invitato, e che la festa cominci! Quanto a te, Mercil» dice rivolgendosi a uno dei saltimbanchi, «la tua ricompensa sarà l'intensità del mio piacere. Ma avvicinati, piccolo uomo, dimmi chi sei, cosa fai e da dove vieni».
Il mattino seguente, al termine di un fastoso banchetto, lasci il quartiere degli Alti Padiglioni. Nintelhot e Mercil accettano a malincuore la tua decisione, strappandoti la promessa di ritornare prima della fine dell'anno. Riprendendo la tua ricerca, pensi alle informazioni che hai potuto raccogliere durante la notte. A Selartz circolano storie strane e terrificanti sulla foresta di Andaines, sulla regione delle paludi e sulla parte settentrionale della città, di cui si parla con visibile ripugnanza. *Fine dell'Esplorazione* del quartiere degli Alti Padiglioni. Vai a **Selartz**.

165

Che la peste colga Gobledilgu! Non soddisfatto di averti sconfitto, ha anche utilizzato un sortilegio per spedirti in una regione d'alta montagna. Cercando la mappa di Dorgan nella tua sacca, ti accorgi che dentro non c'è più il tuo bene più prezioso: la gemma di Timhrandil. Quel maledetto Gobledilgu se l'è certamente presa mentre dormivi. Bah! Una volta ritrovata la lira, ritornerai nelle colline da conquistatore e quello stupido animaletto do-

166 *Gli alberi, privi di corteccia e di foglie, assomigliano a scheletri*

vrà rigare dritto! Riesaminando ancora una volta la mappa, riesci a dare un nome alle cime innevate che ti circondano: i Monti delle Bestie. Vai ai **Monti delle Bestie**.

166

Daga in pugno, ti fai strada lungo un sentiero che sale gradatamente. Tutt'intorno crescono alberi privi di corteccia e di foglie, simili a scheletri. Sembra che una terribile maledizione pesi su questa parte della foresta. Man mano che avanzi, ti senti sempre più intimorito da questo luogo. Opera di un sortilegio, di una malattia, o di uno scultore, strane forme grottesche appaiono sui tronchi nodosi: crani dalle orbite vuote, volti deformati, come colpiti da un'orrenda pazzia, rappresentazioni immonde di esseri a metà fra l'uomo e l'animale. Vai all'**8**.

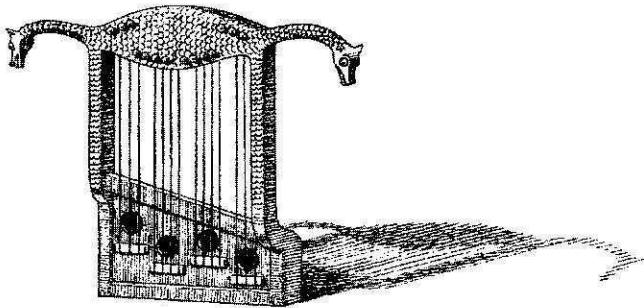
167

Sotto i vestiti i corpi degli spettri si sbriciolano. Esamini le spoglie, scoprendo su ognuna un medaglione di rame; e poco dopo riesci a decifrare l'iscrizione incisa sul retro dei medaglioni.

Eravamo dei maghi
Prima di espiare le nostre colpe
E di pagare il prezzo del nostro orgoglio.
Troveremo la pace e il riposo
Quando perirà il demone del lago.
Chiunque tu sia, ottieni il nostro perdono,
E affretta la nostra liberazione.

Al calar della notte lasci questo luogo. Cammini a lungo prima di decidere dove sistemare il bivacco, ma appena ti distendi cadi rapidamente in un sonno profondo. Vai al **198**.

– 168 –

Lasci che il carrello corra via veloce, desideroso di metterti fuori dalla portata di un eventuale aggressore. Se una creatura ti sta seguendo, la affronterai alla luce della torcia dopo averla riaccesa. Il carrello scende con una rapidità pazzesca. È il momento di azionare il freno. Le ruote stridono sull'acciaio... ma improvvisamente un urto brutale ti proietta fuori. Rotoli a terra, senza incontrare ostacoli. Un attimo dopo, seduto a gambe incrociate, ti esamini attentamente le braccia e le gambe: per fortuna niente di rotto! Al massimo qualche contusione, ma nulla di grave. Soddisfatto dalla diagnosi, e sollevato per l'assenza di rumori sospetti, procedi a tastoni nell'oscurità per ritrovare il tuo equipaggiamento. La tua sacca e la tua coperta sono ancora nel carrello che si è ribaltato. Vai al **27**.

– 169 –

Cammini a passi felpati, sensibile alla bellezza di questo edificio che il trascorrere inesorabile del tempo non ha risparmiato. Le panche sono tarlate, le lastre di pietra su cui si posano i tuoi piedi sono consumate dall'uso, le cappelle che scorgi nelle arcate laterali sono vuote, e i

colori delle vetrate leggermente sbiaditi. Ma concedi poca attenzione alla cattedrale: sei profondamente impressionato dall'enorme altare d'ossidiana che si erge in mezzo al coro, nero e lucente, quattro volte più alto del più alto degli gnomi. Il pulpito, ricavato da un solo tronco, domina l'altare da una decina di metri d'altezza. Se decidi di avvicinarti all'altare, vai al **107**. Se preferisci salire lungo la scala di legno che, avvolgendosi a spirale attorno a una colonna, sale fino al pulpito, vai all'**88**.

170

Il tuo arrivo nelle vicinanze degli accampamenti dell'esercito regolare di Dorgan non è passato inosservato. All'entrata di una lunga fila di tende (ce ne sono sei uguali, intorno all'enorme recinto dei cavalli che occupa il centro degli Accampamenti) ti interpella la voce forte e autoritaria di una sentinella:
«Alt! Chi va là?»
Scorgendo la balestra che la guardia ti punta contro, ti affretti a rispondere:
«Mi chiamo Keldrilh. Sono un menestrello. Il più piccolo di questo mondo per altezza, ma il più grande per talento. So cantare, suonare il flauto, raccontare storie, bere più birra in una notte di dieci soldati messi insieme. Se mi giudicate degno della vostra ospitalità, userò il mio repertorio per divertirvi. Non avete nulla da temere da me... a meno che non abbiate paura di morire dal ridere!»
La sentinella sta per riprendere la parola quando, uscendo da una tenda vicina, appaiono altri due soldati: indossano dei pantaloni blu a sbuffo, un giustacuore giallo, un mantello nero e degli stivali da cavallerizzo. Portano l'elmo e hanno la spada in mano. Mentre osservi il piccolo gruppo uno di loro ti dice:
«Non rifiutiamo mai l'ospitalità a un viaggiatore, se ac-

cetta di consegnarci le armi per la durata della sua permanenza».
Accetti di consegnare le tue armi ai soldati (vai al **15**) o ti rifiuti categoricamente (vai al **115**)?

171

Stelle lontane brillano qua e là in un cielo senza nubi, ben più in alto del sole che sta scomparendo dietro le cime coronate di neve di questo territorio arido e desolato. Nella crescente oscurità percorri i resti di un sentiero, orientato da nord verso sud, tutto curve e buche. Le lastre su cui cammini sono rotte e spaccate, ma in tempi lontani sono state sicuramente levigate a mano. Questa traccia appena percorribile doveva essere anticamente una strada ampia e ben tracciata. Ora il sentiero sale per qualche metro prima di scendere fino all'entrata di una miniera. Da entrambi i lati dell'accesso, scavato nel fianco nudo e ripido della più alta montagna della zona, delle baracche semidistrutte testimoniano che il giacimento è stato abbandonato. La luna si alza, diffondendo una luce pallida che rischiara a malapena l'acciaio delle rotaie arrugginite che si tuffano nelle tenebre. Entri nella miniera seguendo l'antico tracciato, mentre il vento penetra ululando nella galleria e respinge la polvere nelle viscere della terra. Vai al **58**.

– 172 –

Sotto una pioggia scrosciante giungi in vista della vecchia quercia, della casa di tronchi e del giardino che la circonda. Vedi un vecchio che tenta disperatamente di rimettere a posto uno degli arbusti, caduto sotto l'assalto congiunto del vento e della pioggia. Prima ancora che tu abbia manifestato la tua presenza, il vecchio si raddrizza e si

volta verso di te. Se possiedi 8 punti di Potere vai al **53**. Altrimenti vai al **34**.

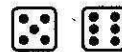
173

A giudicare dallo stato delle lastre di granito, la Via dei Costruttori, abbastanza lontana dalla scogliera da non subire gli attacchi del mare, è vecchia di secoli. Le erbacce che si infiltrano nella pavimentazione, ormai leggermente sconnessa, provano quanto sia antica questa via che contorna Andaines, la foresta più grande di questo mondo. Le ombre della notte calano presto sul tuo bivacco, sistemato a metà strada fra il cammino e gli alberi giganteschi della foresta di Andaines. Improvvisando, suoni col tuo flauto di cristallo una musica triste e lenta finché l'ultimo suono si fonde nell'oscuro silenzio dell'infinito. Vai all'**80**.

174

Una forza inarrestabile trascina in avanti il tuo braccio destro. Ma appena la tua mano tocca la superficie liscia del metallo, senti una terribile pressione sulle tempie e i polmoni. Stai per perdere i sensi! Se possiedi 10 punti di Potere, vai al **Pentacolo**. Altrimenti, vai al **188**.

175

Assesti un colpo fatale al tuo avversario che... ti sparisce sotto il naso! Privato del piacere di contemplare le spoglie mortali dell'orrenda creatura, decidi di esplorare la galleria. Dopo un centinaio di metri, questa sbocca su un'ampia piazza. Via via che i tuoi occhi si riabituano alla luce del giorno, ne segui i contorni con lo sguardo. Vai al **Cuore d'Odio**.

176

A cinquanta metri dalla Porta d'Oriente, diretti verso la Valle del Sale, appaiono dieci guerrieri. I soldati stanno scortando quattro prigionieri, legati con pesanti catene. Una volta giunto in cima alla collina, il gruppo si rimette in cammino nella tua direzione. I soldati, armati d'archi e di spade, concentrano tutta la loro attenzione sui pericoli del sentiero, che come sai è scivoloso. Nessuno di loro sembra averti visto. La pulizia dell'uniforme dei soldati, vestiti con pantaloni a sbuffo, ampia camicia gialla e mantello nero, è in stupefacente contrasto con la sporcizia disgustosa dei prigionieri, coperti di stracci fangosi. All'improvviso un nuovo sibilo taglia l'aria fredda. A qualche passo da un prigioniero, caduto in ginocchio, un soldato sta riavvolgendo la lunga frusta proferendo terribili imprecazioni. *Scelta 15 del Libro del Potere.*

177

Il mostro della foresta di Ordreth è morto? Se sei in grado di dare una risposta affermativa a questa domanda, vai al **126**. Altrimenti, vai al **25**.

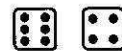
– 178 –

Ti trovi a cinque metri dalla massiccia porta di legno, quando una delle sentinelle scoppia a ridere puntando il dito verso di te. Verde di rabbia, ti prepari a fare i conti con questo idiota! Però, proprio mentre stai per sguainare la daga, la seconda guardia ti dice:
«Scusa la nostra scortesia. Stavamo parlando dei mostri della foresta, e quando ti abbiamo visto abbiamo avuto paura che qualche creatura di Andaines fosse venuta a tormentarci. Il nostro villaggio sta attraversando dei momenti difficili, e solo la paura può giustificare il comportamento del mio compagno. All'albergo del Cinghiale Zoppo troverai tutto quello che un viaggiatore stanco può sperare di ottenere in un piccolo paese, così lontano dalle grandi città. Dormi tranquillo, noi facciamo buona guardia giorno e notte: i malefici della foresta colpiscono solo coloro che vi si avventurano».
Seguendo i consigli della sentinella, ti avvii verso l'albergo: un posto ideale per far parlare la gente e mettere in chiaro le parole misteriose della guardia. Vai al **79**.

179

Entri nella galleria. Un attimo dopo la porta si spalanca lentissimamente verso di te, fino a che i due battenti si appoggiano alle pareti. Davanti a te c'è un'ampia volta, sostenuta da possenti colonne scavate nella pietra, che sovrasta un'immensa sala vuota. I muri tempestati d'oro e di pietre preziose scintillano. Il suolo è coperto dello stesso minerale che è stato utilizzato per forgiare la porta d'entrata. Lampade di rame diffondono una luce tenue su un soffitto di cristallo venato di vermiglione. Ci sono tre nani, in piedi accanto ad un'entrata all'altra estremità della sala, i quali non sembrano essersi accorti della tua presenza. Ti superano di mezza testa abbondante, hanno barbe stupende, arrotolate per tre volte attorno alla vita... Sono passati solo cinque anni da quando hai potuto avvolgerti nel secondo cubito! Ti decidi a superare la soglia e la porta si chiude alle tue spalle, lentamente e senza il minimo rumore. *Scelta 4 del Libro del Potere.*

180

Alla morte del capo gli altri guerrieri emettono delle grida soffocate, per poi darsi immediatamente alla fuga! Pulisci la tua arma sulla barba del vinto e senza perdere altro

tempo scompari nell'oscurità. Un'ora dopo riaccendi la torcia, e continui l'esplorazione senza incontrare altri ostacoli. *Fine dell'Esplorazione*. Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

181

Il mattino seguente, Thome ti sveglia. Nessuno ha osato disturbarti quando, morto dalla stanchezza, ti sei addormentato ad uno dei tavoli della taverna. Che notte pazzesca! E che ricordo meraviglioso! Il mondo di Dorgan ti appare sotto una luce nuova. Dopo aver recuperato la tua sacca e le tue armi, lasci l'accampamento dei cavalieri. *Fine dell'Esplorazione* degli Accampamenti.
Vai a **Selartz**.

– 182 –

Seduto su un masso, riprendi fiato. Questa prova ti ha sfinito e osservi con disgusto la scena che si sta svolgendo sotto i tuoi occhi. Indovini la presenza del corpo di un soldato, sotto la massa indistinguibile di carne e di acciaio dei due prigionieri sopravvissuti al combattimento. Per il milite non c'è più nulla da fare! Terminata la loro macabra operazione, i due uomini si avvicinano. Una cicatrice profonda, dalla fronte alla punta del mento, deturpa il viso di quello che ti rivolge la parola. Indicando con un cenno del capo l'uomo con la frusta, dice:
«Sbrigati a liberarci! La chiave dei nostri lucchetti è sul cadavere di quel fetente».
Senza neanche rispondere all'uomo vestito di stracci, dall'aspetto ripugnante, osservi il campo di battaglia. Che carneficina!
«Insomma sbrigati, idiota! Avrai la tua parte di bottino. Metà per te e metà per noi».

Dei banditi! Questi prigionieri erano solo dei volgari banditi... Ti alzi lentamente, ti avvicini al corpo dell'uomo con la frusta, prendi il mazzo di chiavi dalla sua tasca e lo getti il più lontano possibile, verso la Valle del Sale.
«Andate a prendervele da soli!»
Mentre il suo compagno si avvia in cerca delle chiavi, lo sfregiato ti lancia uno sguardo carico d'odio. Con un tono minaccioso, sibila:
«La confraternita dei banditi ti ritroverà, mostriciattolo! Ho un debito nei tuoi confronti e non lascerò questo mondo finché non l'avrò saldato!»
Dopo che lo sfregiato ha seguito il suo compagno raggiungi, stanco e amareggiato, la Porta d'Oriente. La frusta che hai appeso alla cintura ti ricorderà, in futuro, che bisogna procedere con la massima cautela nel valutare il comportamento degli uomini di questo mondo.
Fine dell'Esplorazione. Vai alla **Porta d'Oriente**.

183

Voltando le spalle al Ponte-Sirth ti incammini verso sud, allontanandoti dalla zona delle botteghe e degli alberghi nella Città Bassa. Di fronte a te si aprono gli ampi viali lastricati dei quartieri ricchi di Fenga. Ai lati, in mezzo a grandi giardini, si ergono delle sontuose dimore circolari, sostenute da colonne scolpite. Sulla soglia di ogni casa scorgi guardie armate, rigide e impettite davanti a porte di bronzo decorate con bassorilievi, pronte ad accogliere i visitatori e a cacciare gli intrusi! Vai al **138**.

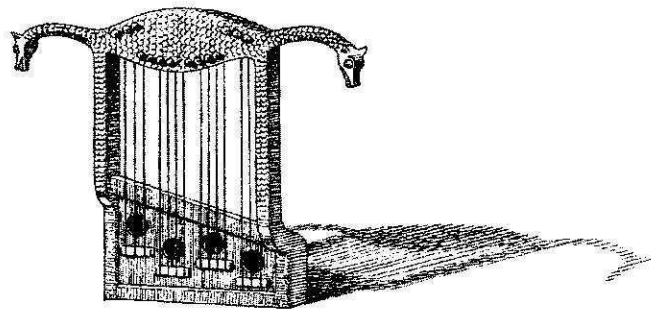
184

«Timhrandil desiderava che la Chiave di Dorgan avesse un nuovo padrone, a condizione che questi la facesse suonare. Con il suo aiuto riuscirai a superare molte prove

e, se te ne mostrerai degno, potrai unire il popolo degli gnomi sotto il tuo vessillo. Ma prima dovrai liberare il mondo da una maledizione di cui non ti posso rivelare il segreto».
Al termine di un ottimo pasto, il vecchio ti consegna la Chiave di Dorgan. Al tatto lo strumento sembra caldo, come fosse dotato di una vita propria. E lo è! La Chiave di Dorgan aumenta di 4 punti il tuo punteggio di Magia. Il sole è ancora alto nel cielo, ma già saluti il vecchio, deciso a combattere contro il flagello che minaccia Dorgan. Scompari nell'erba alta mentre ti giunge la voce del tuo ospite:
«Credo che ci rivedremo presto, in questo mondo». *Fine dell'Esplorazione.* Vai alla **Grande Pianura**.

– 185 –

«Benvenuto a Mildrilth, piccolo gnomo. Ma perché diavolo entri da questa porta? I tuoi, di solito, usano la strada del sud e non il vecchio sentiero della miniera abbandonata! Non sapevi che...»
Il tuo interlocutore non riesce a terminare il discorso. Un secondo nano lo interrompe seccamente.
«Ma sta un po' zitto, scemo di un nano! Non ricordi che solo un nobile può oltrepassare così le porte dell'incudine?»
«Dei nani! Dei nani...» riesci appena a mormorare.
I tre personaggi ti guardano stupiti: come potrebbero sapere che, nel tuo mondo, i nani si incontrano solo nelle fiabe per bambini?

«Comunque» dichiara il terzo nano, «dobbiamo portarti nella sala del consiglio. E devi seguirci con gli occhi bendati!»
Un sorriso accompagna l'osservazione di quello che ti aveva rivòlto la parola per primo.
«In pieno giorno, la torcia non ti serve a molto. Allora, gli occhi bendati...»
La tua torcia! Te ne eri completamente dimenticato, e questo bel tipo ti ha preso in giro per la tua distrazione. Gliela affidi prima di annodarti una fascia attorno alla testa. Mentre cammini, guidato dai nani, trovi il titolo per la tua prossima canzone: *In fondo alla miniera spuntano lunghe barbe.* Vai al **52**.

– 186 –

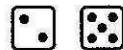
Ti avvolgi attorno alle gambe dei pezzi di stoffa, che hai ottenuto strappando una delle camicie. Tremi di disgusto all'idea delle sanguisughe che ti gironzolano intorno ai polpacci, alla ricerca di una presa per le loro ventose. Quando finalmente esci dalla nebbia che copre le paludi, lanci un grido di gioia: nessuna sanguisuga è riuscita a infilarsi sotto la tela che ti protegge le gambe!
Il sole sta ormai tramontando dietro gli alti alberi della

foresta di Andaines. Sistemi il bivacco sulle rive di un lago dalle acque salmastre, e ti prepari a godere un meritato riposo. Chiudendo gli occhi giuri che non ti avventurerai mai più da solo in queste paludi.
Vai alla **Terra dei Dannati**.

– 187 –

Per tutti i diavoli! Vigne, campi di tabacco, frutteti, siepi di fiori dai mille colori! Eri ben lontano dall'immaginare che queste colline nascondessero uno spettacolo di tale bellezza! In poco tempo raggiungi uno dei sentieri che serpeggiano fra le colture. I fiori e il tabacco profumano l'aria di essenze inebrianti. Le viti si curvano sotto il peso dei grappoli d'uva rosata, deliziosamente dolce. I rami degli alberi si piegano, carichi di agrumi e di altri frutti che non hai mai assaggiato. Quando il vento cambia, volgendosi da sud verso est, ti arriva chiaramente l'eco delle ultime note di un canto di gioia, salutate da applausi e incoraggiamenti.
«Bravo! Urrà! Ancora! Bis!»
Benché l'accento sia più caldo del tuo, non ti puoi sbagliare; è proprio la lingua del popolo degli gnomi. Folle di gioia, lasci il sentiero e ti dirigi a ovest. Vai al **91**.

188

Tutti i tuoi tentativi sono vani! L'hai spinta con tutte le tue forze, ma questa maledetta porta non si è mossa di un solo centimetro. Improvvisamente un'onda malefica e sovrannaturale squarcia il silenzio. Un'onda che riunisce tutti i suoni in uno solo. Un rumore assordante che demolisce tutte le tue difese mentali. Non puoi resistere all'attacco psichico della creatura del lago, e perdi rapidamente i sensi. Il risveglio è doloroso. Sei riuscito a salvarti, ma

non esci indenne da quest'incubo. Prima di ributtarti sulla riva melmosa del lago, la creatura si è nutrita di una parte di te, assorbendo 2 punti di Magia. Per Timhrandil! Avrebbe fatto meglio a ucciderti del tutto! Allontanandoti dal lago, giuri di vendicare il tuo onore oltraggiato dai malefici del demone signore di questo luogo. Vai al **Lago**.

189

Se hai già contemplato le rovine di Seleite, vai al **17**. Altrimenti, vai al **70**.

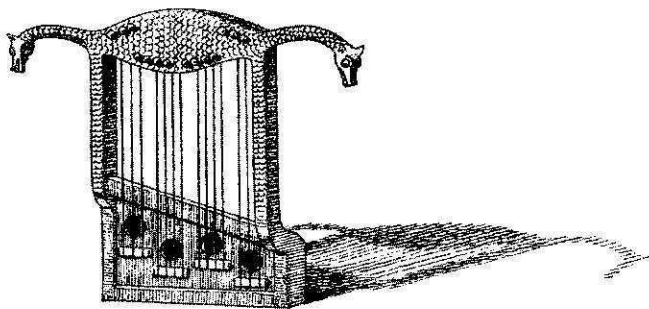
190

Se vuoi cercare un albergo nel Quartiere dei Boscaioli, vai alla **Corte dei Miracoli**. Se pensi che i soldati di Dorgan ti offriranno ospitalità per la notte, vai agli **Accampamenti**. Se ti dirigi verso la piazza del mercato di Selartz, vai al quartiere dei **Mercanti**. Se speri di trovare rifugio in una delle immense tende nella parte sud della città, vai al quartiere degli **Alti Padiglioni**.

191

Sulle paludi cala la notte. Ad un tratto, a pochi passi da te, appaiono delle fiammelle che eseguono uno strano balletto nell'oscurità. *Che bella magia*, pensi, affascinato dai bagliori che si allontanano e si avvicinano, come se ti invitassero a seguirli. Se decidi di smontare il campo e di seguire le creaturine, vai al **38**. Se preferisci continuare la tua veglia e attendere l'alba senza lasciare il bivacco, vai al **198**.

– 192 –

Per quanto l'aria sia pervasa dal canto di volatili di tutte le specie, i tuoi sforzi per catturare un po' di selvaggina sono stati un fiasco completo. Al tuo avvicinarsi, gli uccelli volano via con un gran sbattere d'ali. Come se non bastasse tutta la malinconia che il paesaggio ti ispira, hai dovuto anche razionare le tue provviste e aggiungere al tuo menu delle erbe dal gusto acido. In mancanza di selvaggina, uno gnomo mangia tutto quello che capita a tiro del suo stomaco! Ma per quel che riguarda la linfa di questa strana piantina viola, provvista di spine appuntite come spilli... Brrr! Non ci cascherai mai più! Il suo sapore dolciastro nascondeva un autentico veleno vegetale che ti ha fatto bruciare di febbre una notte intera. Vai all'**83**.

193

Dopo aver dedicato alcuni minuti a metterti un po' in ordine, riprendi di malumore il cammino. Ti chiedi se riuscirai a uscire da questo deserto prima di diventare preda della pazzia! Fortunatamente lo spettacolo che si presenta ai tuoi occhi premia la tua attesa. In lontananza, fra due alte dune, scorgi i primi contrafforti dei Monti dello Scudo. *Fine dell'Esplorazione*. Vai al **Calderone**.

194

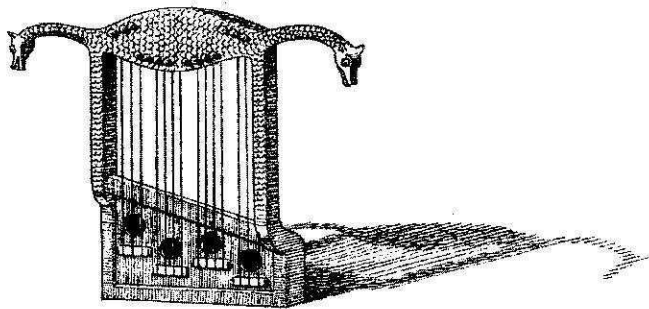
Dopo averti indicato la baracca dove troverai un letto da campo per la notte, il tuo angelo custode dice:
«E così, tu affermi di poter bere più di dieci soldati? Io, Thome, ti sfido! Vieni con me alla taverna dell'accampamento e vedremo chi di noi due finisce per primo sotto il tavolo!»
Due ore e qualche pinta di birra dopo, quando cominci appena a divertirti e a cantare, Thome dorme già da un bel pezzo, ubriaco fradicio, russando come un orso. Le risate e gli applausi della truppa risuonano nella stanza. All'improvviso, un soldato il cui elmo è sormontato da un pennacchio blu entra con una lanterna in mano. Senza degnarti di uno sguardo, interrompe uno dei passaggi più belli della saga dei Thrill Sonatson con un rimbombante: «Coprifuoco!»
Scelta 6 del Libro del Potere.

– 195 –

Sentendo che la sua ultima ora è ormai giunta, il troll tenta di assestarti un pugno tremendo. Lo slancio però gli fa perdere l'equilibrio, e non riesce nemmeno a toccarti: la terra trema quando il corpo del mostro crolla ai tuoi piedi. Con l'aiuto della daga gli strappi i canini: saranno la prova della tua impresa una volta tornato in patria. Completata l'opera, ti arrampichi sul corpo che sbarra l'entrata della grotta e frughi tutti gli angoli dell'antro, ma la tua perquisizione ti frutta in tutto solo qualche decina di monete di rame. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Ordreth**.

196

C'è qualcosa che non va! All'improvviso, provi un senso di vertigine e una profonda disperazione. L'Uovo di Te-

nebra sembra oscillare come il bilanciere di un'enorme pendola. Con un ultimo slancio di coraggio decidi di attaccare la creatura malefica, prima che si impossessi del tuo spirito. Ma fatti appena due passi senti che le gambe non ti reggono, e un attimo dopo perdi conoscenza.
Vai ai **Vulcani**.

197

La festa, assolutamente indimenticabile, prosegue fino allo spuntar del sole: una cena luculliana, musici eccellenti, cantastorie e danzatori ti rallegrano il cuore e la mente. Più tardi Gobledilgu ti offre ospitalità tra le sue colline delle Barbe Fiorite. Ah, se solo il tempo non fosse così importante! Avresti trascorso volentieri qualche giorno in questo paese meraviglioso. Ma la sete d'avventura ti spinge a partire nelle prime ore del pomeriggio, dopo esserti riposato dalle fatiche di una notte in bianco punteggiata da abbondanti bevute. Gobledilgu sceglie il momento della tua parteza per offrirti in regalo una piccola fiala che contiene un liquido di colore rosato. Ora possiedi una bevanda curativa che puoi utilizzare all'inizio di un turno di gioco. Bevendola potrai ridurre di 30 punti il tuo totale di Danno.
Vai alle colline delle **Barbe Fiorite**.

198

Al tuo risveglio osservi il lugubre paesaggio che ti circonda: alle tue spalle, una nube di nebbia avvolge le paludi; davanti a te, un ampio lago dalle acque torbide ti separa dai Monti dello Scudo; a est e a ovest scorgi i primi alberi delle due foreste, Andaines e Ordreth, come indica la tua mappa del mondo di Dorgan. Con il viso rivolto ai raggi del pallido sole, ti accarezzi meditabondo la lunga barba... non c'è nulla di meglio per tirarsi su di morale! Poi, pieno di nuove energie, ti rimetti in cammino fischiettando la canzone degli gnomi viaggiatori. Non vedi l'ora di scoprire nuove contrade del mondo di Dorgan e di vivere altre esaltanti avventure.
Vai al **Lago**.

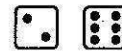
199

Se hai già esplorato le Viscere del Rovar, vai al **74**. Altrimenti, vai al **171**.

200

Vieni condotto senza alcun riguardo all'esterno del fortino, mentre una guardia ti lancia la sacca e le armi, ordinandoti di tenerti alla larga d'ora in poi. Cerchi di non rispondere alle numerose domande che ti si presentano alla mente e ti allontani dall'accampamento, rimpiangendo amaramente la perdita di qualche pelo della tua barba.
Fine dell'Esplorazione degli Accampamenti.
Vai a **Selartz**.

201

Se sei in compagnia dell'elementalista, chiudi il tuo libro e vai al **100** del libro di Caithness. Altrimenti, vai al **100**.

202

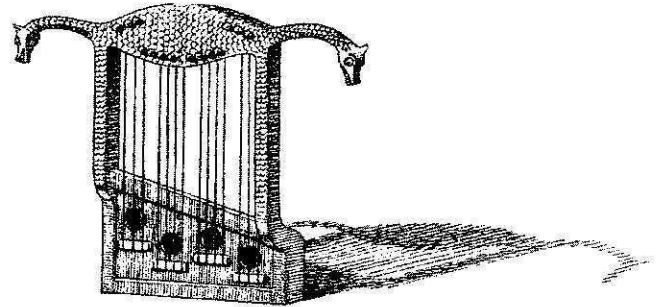
Se sei un servitore del Cuore d'Odio, vai al **147**. Altrimenti, vai al **61**.

– 203 –

Una visione mozzafiato! Fantastico! Al centro della conca c'è un vasto lago di cristalli di Yap! Molte fanciulle del popolo degli gnomi sarebbero disposte a battersi per avere qualche pezzo di questo minerale. Accovacciato sul terreno, raccogli quattro manciate abbondanti di cristalli e le riponi in un fazzoletto che annodi con molta cura. Al tuo ritorno in patria, te le pagheranno bene. Con il guadagno potrai organizzare una spedizione e ritornare in questo deserto, accompagnato da una decina di gnomi pronti ad affrontare qualsiasi pericolo pur di far fortuna. Dopo aver riposto meticolosamente il tuo bottino, ti sistemi la sacca sulle spalle.
«E ora, in viaggio!» esclami a voce alta, a mo' di incoraggiamento.
Vai al **128**.

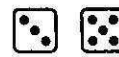
204

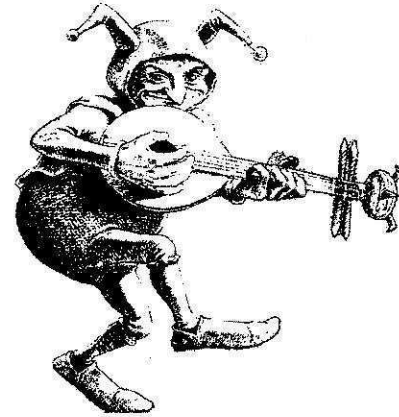
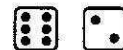
Gli zampilli di lava incandescente, lanciati dal ventre dei vulcani che dominano questo territorio, tingono di rosso il cielo. Quando finalmente riprendi conoscenza non sei in grado di dire se hai dormito per giorni, o solo per pochi minuti, sotto il globo rovente di questo sole immobile che, con il suo calore infernale, consuma quello che la lava ha risparmiato. Sembra che qui il tempo si sia fermato. Ti copri il capo col cappuccio del mantello per

proteggerti dalla cenere bollente, premi sul viso un fazzoletto bagnato per salvare la barba dagli attacchi del fuoco, e ti avvolgi le mani in pezzi di stoffa. A fatica avanzi fra i cumuli di pietre che ingombrano il terreno, che sembra colpito da una straordinaria pioggia di meteoriti. Vai al **14**.

205

Il sole è allo zenit quando raggiungi le ultime case del porto di Fenga. A meno di una lega verso ovest, il Koth immette le sue acque melmose nell'immensa distesa del mare agitato. Maestoso, un magnifico tre alberi con le vele tese da un forte vento di levante lascia l'estuario del Turiban-Koth. Ben presto il veliero è solo un puntino all'orizzonte. Decidi di ritornare verso il centro della città per trovare un albergo in cui trascorrere la notte. *Fine dell'Esplorazione* della Città Alta. Vai a **Fenga**.

– 206 –

Durante la serata vieni a sapere che il villaggio di Kandaroth sta avendo un'espansione che, solo due anni fa, sarebbe stata inimmaginabile. Gli armatori e gli imprenditori di Fenga, città portuale che si trova più a valle sul

fiume Koth, offrono prezzi interessanti per il legname che si può ricavare dalla foresta. Come tutti i suoi amici, il boscaiolo spera di mettere da parte abbastanza soldi per potersi stabilire in futuro a Fenga, e aprire una bottega da artigiano nella Città Alta. L'uomo sostiene che l'unica parte pericolosa della regione è la zona nord della foresta di Andaines. È una zona dominata dagli spiriti degli alberi tagliati, che si vendicano dei boscaioli tendendo loro terribili trappole. Il mattino seguente, dopo aver trascorso la notte in una stanzetta comoda, anche se spoglia, lasci Kandaroth e riprendi la tua ricerca.
Fine dell'Esplorazione. Vai a **Kandaroth**.

Il Libro del Potere

– 1 –

La bruttezza ripugnante di questo essere non ti fa sentire certo a tuo agio! Tuttavia la profonda tristezza che traspare dal suo viso ti ispira un sentimento di pietà. Con una stretta al cuore esaudisci il desiderio della creatura. Grossi lacrimoni scivolano sulle guance di Gratz, mentre prende delicatamente l'oggetto che gli tendi. Vai al **41**.

– 2 –

Per nulla al mondo mancheresti un'occasione di far baldoria! Prendi il tuo flauto e attacchi un'antica ballata degli gnomi, subito ripresa dall'orchestra. Sorrisi inteneriti illuminano i volti. L'allegria semplice del tuo canto porta un soffio di vita fra i danzatori malinconici, e prima della fine del pezzo uno di loro si avvicina. Parlando con estrema lentezza, ti dice:
«Amico, ci hai portato un po' di gioia: e la gioia è più importante della vita per coloro che, da oltre mille anni, errano in questo luogo con l'anima in pena. Mille anni, giorno dopo giorno, passati a pentirsi amaramente dell'orgoglio che ha causato la nostra sconfitta e quella della nostra città, inghiottita dal lago e maledetta per sempre. Ai nostri occhi tu meriti ciò che tutti noi abbiamo perduto: la vita. Riposati!»
Vai al **198**.

– 3 –

«Sono Keldrilh, figlio di Everdilh, nipote di Alboin, bisnipote di Timhrandil!» urli, sperando di essere sentito malgrado la musica da tutti i partecipanti al banchetto. «Porto un regalo al vostro re e una grande notizia al vostro popolo».
Dal tavolo principale si alza uno gnomo vestito di bianco.

Ti osserva a lungo, continuando ad accarezzarsi la barba, una barba di ben quattro cubiti! Ad un suo gesto i musicisti smettono di suonare. Quando il silenzio scende sulla prateria, dichiara rivolgendosi a te:
«Sono Gobledilgu, re delle colline delle Barbe Fiorite. Vieni a sederti al mio fianco! Sono ansioso di vedere il tuo regalo, ma mi interessa ancora di più sapere come si può essere gnomi senza essere miei sudditi».
Ti avvicini al monarca e apri la borsa per estrarre la gemma di Timhrandil, poi la sollevi in alto affinché la vedano tutti. Stupiti, gli gnomi ti guardano con rispetto. *Fine dell'Esplorazione* delle colline delle Barbe Fiorite. Vai a **Gobledilgu**.

4

«Buongiorno». Saluti educatamente.
Senza dar segno di sorpresa i tre nani si voltano verso di te, sempre conversando in una lingua che non hai mai udito prima. Poi, con un accento spaventoso, uno di loro ti rivolge la parola nel tuo linguaggio. Vai al **185**.

– 5 –

Superi gli scalini d'un balzo: per Timhrandil, ne va del tuo onore di gnomo! Devi a tutti i costi liberare la prigioniera che ti ha inviato questo messaggio disperato! Improvvisamente un rumore sordo, che turba il silenzio della galleria, ti giunge alle orecchie. Un attimo dopo ti senti mancare il respiro: un'enorme bocca priva di denti, escrescenza delle piante che si arrampicano sulle pareti, occupa tutta l'altezza e la larghezza della galleria. È a meno di una decina di metri da te. In preda a un invincibile terrore, dimentichi gli appelli della prigioniera e il senso dell'onore, e risali gli scalini a due a due scappando a gambe levate nella navata centrale. Vai al **20**.

– 6 –

Il viso rassegnato dei soldati ti rattrista. Quindi, con voce sottile ti rivolgi all'intruso:
«Oseresti rifiutare il bicchiere dell'amicizia? Tutti qui sembrano così felici di rilassarsi. Perché rovinare un così bel momento? Soldati! Una pinta per il vostro ufficiale! E non dimenticatevi di me... a forza di strillare, mi si sta seccando la gola!»
Per un attimo la tua audacia lascia l'uomo senza parole. I soldati sembrano imbarazzati. A quanto pare non sanno più se devono alzarsi o restare seduti. Nell'osteria il silenzio si è fatto pesante e c'è un clima di tensione. Qualche attimo di esitazione, e poi riprendi il tuo canto fra gli urrà e le acclamazioni della truppa. L'ufficiale alla fine ha accettato le tue ragioni; ricorderai per sempre le sue parole:
«E così, hai stregato i miei soldati migliori! E va bene, visto che tutti si sono fatti incantare dal tuo talento, mi lascerò andare anch'io. Offro un giro! Che la festa continui!»
Vai al **181**.

7

Ti precipiti verso il pesce, lo prendi in mano e lo ributti nell'acqua della vasca. Speri di essere stato abbastanza rapido da impedirgli di soffocare. Vai al **141**.

– 8 –

Non potevi desiderare un'occasione migliore per entrare in contatto con queste creature favolose. Un'antica leggenda racconta che lottarono senza tregua contro gli antenati dei troll, eterni nemici del tuo popolo. Fiducioso, raccogli la palla per restituirla al suo legittimo proprieta-

rio. Ma improvvisamente ti rendi conto di tenere fra le mani una testa umana completamente calva, e lanci un urlo! Poi, d'istinto, getti lontano da te l'orrido trofeo. Vai al **109**.

– 9 –

Ti tuffi nell'erba alta e aspetti con pazienza che i giganti se ne vadano, per poterli seguire e scoprire così il loro rifugio. Parola di gnomo menestrello: se sono ancora in vita, libererai i poveri prigionieri di questi esseri orrendi! Vai al **120**.

10

Ti dispiace essere la causa di un tale fuggi fuggi. Seduto a gambe incrociate a qualche passo dal frutteto, decidi di calmare gli uccelli suonando sul tuo flauto un'aria malinconica, ispirata all'improvvisazione del giorno prima. Un attimo dopo spalanchi gli occhi meravigliato: sapevi che la musica addolcisce la natura selvatica degli animali, ma non immaginavi che una melodia così semplice potesse influenzare il comportamento degli uccelli. Attorno a te si sono radunati dieci volatili, che formano un cerchio dondolando dolcemente la testa, mentre gli altri creano un meraviglioso balletto aereo e sorvolano gli alberi del frutteto. Quando il tuo flauto vibra per l'ultima nota ti sembra di udire un profondo sospiro, come se in un unico soffio gli uccelli ti esprimessero un comune rimpianto. Mentre riponi il flauto, ascolti il fruscio delle ali degli uccelli che volano via verso il mare. Quattro splendidi frutti sono stati posati ai tuoi piedi. Li divori allegramente e fai ritorno sulla strada. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alla **Via dei Costruttori**.

– 11 –

Il più grosso dei barbari si avvicina, mimando con un gesto brutale il passaggio di una lama sul collo. In fretta, fra i sogghigni dell'orda, frughi nella borsa e trovi l'oggetto che stavi cercando: un sacchetto di cuoio pieno di monete d'oro, prova della tua generosità verso queste miserabili creature. Una luce di cupidigia si accende negli occhi dell'uomo, che ti strappa il sacchetto dalle mani. Il suo sguardo brilla alla vista dell'oro. Lo osservi, aspettandoti dei ringraziamenti che non verranno mai. Senza che nulla possa far indovinare le sue intenzioni, il barbaro lancia un urlo che ti paralizza dalla paura. Immediatamente l'urlo viene ripetuto dall'intera orda, che si precipita verso di te. Vai al **46**.

12

Apri le porte del tuo spirito alla creatura, che ora si infiltra subdolamente nel profondo della tua anima tessendo una rete di cui rimarrai per sempre prigioniero. D'ora in poi non potrai più prendere un atteggiamento o quando incontrerai la dicitura *Scelta del Libro del Potere*. Perdi i sensi, mentre il cuore abominevole termina la sua terribile opera. Al tuo risveglio ti trovi nuovamente sul bordo del cratere nella foresta di Andaines, e con terrore ti rendi conto che sei ormai indissolubilmente legato all'Uovo di Tenebra: sei diventato un servitore del Cuore d'Odio. Vai a **Andaines**.

– 13 –

Calmarsi va bene... ma stare zitto, no! Rompendo il silenzio, decidi di alleviare la noia che affligge questa povera gente. Con voce da tenore canti una vecchia ballata degli gnomi, dove si fondono la nostalgia delle

gioie dell'infanzia e la malinconia di un amore finito, dimenticato per sempre. Bastano pochi minuti: malgrado la differenza di lingua, il pubblico rimane affascinato dal tuo canto. Alla fine della tua esibizione i Fengani applaudono entusiasti. Il vecchio davanti a te si complimenta calorosamente e insiste affinché tu prenda il suo posto nella fila. Un gesto amichevole, ripetuto da colui che lo precede, poi dal seguente... In meno di un minuto ti trovi davanti alla porta di quercia. Vai al **114**.

– 14 –

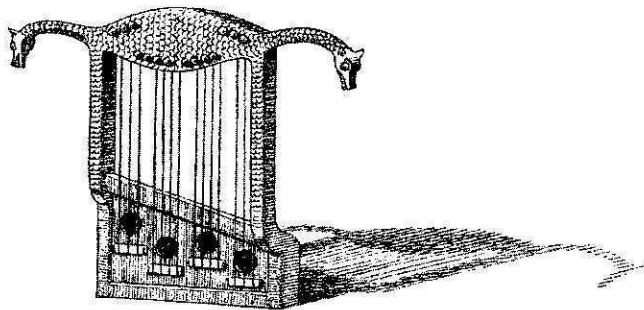
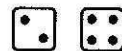
Col sorriso sulle labbra sguaini la daga. Non proverai mai pietà o compassione per un troll; tanto varrebbe essere condannato a bere acqua per il resto dei tuoi giorni! Non segnare il simbolo ● sulla tua Scheda del Personaggio, e fai un'altra scelta. *Scelta 14 del Libro del Potere.*

– 15 –

Il povero disgraziato su cui si accanisce l'uomo con la frusta ti fa pena. Qualsiasi crimine abbia commesso, non è leale picchiare così un essere senza difesa. Scendi lungo il sentiero, subito avvistato da uno dei soldati che avverte l'uomo con la frusta del tuo arrivo. È un uomo muscoloso, grande e grosso, ma il pendio ti permette di trovare una posizione da cui guardarlo dritto negli occhi.
«Chi sei? E cosa vieni a fare qui?»
«Mi chiamo Keldrilh. Ti ho visto maltrattare questo povero prigioniero e sono venuto a offrirgli l'acqua della mia borraccia». Il guerriero scoppia in una risata e ti risponde, rivolgendosi contemporaneamente alla truppa:
«Ma senti un po'! Questo nanerottolo vorrebbe darmi degli ordini! Ecco qualcosa anche per te, tappo!»
Whisss! La correggia della frusta ti colpisce in faccia,

ferendoti dolorosamente a una guancia e strappandoti un po' di barba. Quest'imbecille se l'è proprio andata a cercare! Vai al **43**.

– 16 –

Sai per esperienza che con gli ubriachi non si può discutere. Sei in un villaggio isolato, circondato da sconosciuti, e il minimo gesto aggressivo da parte tua potrebbe scatenare una rissa. È il caso di fare buon viso a cattivo gioco!
Mentre ridai forma al cappello, dici con voce allegra:
«Ecco qualcuno che non regge la birra! È così traditrice da queste parti? Padrone, offro un giro a tutti in onore di Kandaroth!»
Mentre l'uomo che ti aveva urtato crolla a terra, un applauso accoglie le tue ultime parole. In meno di un secondo venti uomini si precipitano al bancone, per farsi riempire il boccale con una doppia pinta. Approfittando dell'attimo di distrazione dei boscaioli, ti arrampichi su una sedia e aspetti pazientemente l'arrivo dell'albergatore. Vai al **143**.

– 1 –

Frughi nella borsa, per guadagnare tempo. Gratz è solo un grossolano balordo, al servizio di un padrone di cui spera di uguagliare un giorno il potere; lo si capisce dai suoi vestiti e dalla volgarità dei suoi tratti. Improvvisamente ti viene un'idea: pensando di aver trovato il suo punto debole, tiri fuori con orgoglio una vecchia daga arrugginita. Il mostro la prende con due dita, e sotto il tuo sguardo stupefatto piega l'acciaio con la stessa facilità con cui tu spezzeresti un filo di paglia.
«Mi prendi in giro, mostriciattolo? Per aver rifiutato di pagare il prezzo del passaggio, meriti il castigo che ti infliggerò!»
Vai all'**11**.

2

Una piccola bugia mi aiuterà a entrare in una compagnia così nobile, pensi. Dopo aver atteso la fine del ballo, dichiari con voce sicura:
«Saluto la nobile assemblea qui riunita e mi presento: sono Keldrilh, re degli gnomi delle terre di Guinpelforth, e vi chiedo ospitalità dopo la difficile traversata delle paludi dove la mia scorta è perita».
Non ottieni risposta, ma tutti i volti dei danzatori, esangui e inumani, si girano verso di te. Cerchi di fuggire, ma le gambe rifiutano di obbedirti. Quando riprendi il controllo del tuo corpo le creature si sono ammassate fra te e la porta, rendendo impossibile la fuga. Poi, tendendo le braccia nella tua direzione, tentano di accerchiarti. Vai al **5**.

– 3 –

Deponi le armi a terra, apri la borsa e prendi la gemma di Timhrandil, sollevandola in alto affinché tutti possano vederla.

«Sono Keldrilh, figlio di Everdilh, nipote di Alboin, bisnipote di Timhrandil».
I tre gnomi che stavano avazando verso di te sembrano pietrificati, la musica si ferma, in una successione di note stonate.
«Sono Gobledilgu, re delle colline delle Barbe Fiorite». Chi ha parlato è un vecchio gnomo vestito di bianco che si alza da tavola . «Portami quella pietra, desidero esaminarla!»
Seguito dai tre gnomi, ti avvicini alla tavola del re. *Fine dell'Esplorazione* delle colline delle Barbe Fiorite. Vai a **Gobledilgu**.

– 4 –

Con un balzo ti nascondi dietro a una colonna, trattieni il respiro e ascolti attentamente... Un silenzio di morte è calato sulla sala, rotto quasi immediatamente dal timbro basso di una voce decisa. Non capisci neanche mezza parola della lingua usata dal nano, ma il tono imperativo della frase non si presta a equivoci. A quanto pare si sono accorti della tua presenza. In preda al panico, esci dal tuo nascondiglio e attraversi di corsa la porta un attimo prima che si richiuda alle tue spalle. Vai al **132**.

– 5 –

Incoraggiato dalla presenza di un'entità in grado di comunicare i suoi pensieri, approfitti dell'occasione e dici: «Che prezzo dai alla tua libertà? Il viaggio che mi ha portato fin qui è stato molto costoso... Hai i mezzi per permetterti i servizi di un valoroso avventuriero?»
Hai appena formulato l'ultima domanda, quando senti un rumore sordo che proviene dalla galleria. Un rumore che ti terrorizza! Fai dietrofront in tutta fretta e fuggi all'impazzata. Vai al **32**.

6

Il volto dell'ufficiale diventa di un colore verdognolo, e c'è un motivo: usando le tue doti di ventriloquo, stai facendo parlare la piuma del suo elmo. Stai ancora ridendo del tuo scherzo con i soldati seduti a tavola, quando un fascio di luce ti acceca. In un attimo, la gola e gli occhi ti bruciano. Due uomini ti afferrano per le braccia, mentre tossisci e piangi tutte le tue lacrime. Vai al **200**.

7

È una trappola! Stregone o mago, il signore di questa radura ti ha portato fin qui per metterti alla prova. Tremando, reprimi il desiderio di tagliare la corda. Poi, senza affrettarti troppo, ti avvicini al pesce. Dopo aver esitato un attimo, lo raccogli e lo lanci nella vasca con una fretta che tradisce la tua ansia. Vai al **141**.

– 8 –

I giganti si dirigono proprio verso di te! Sei stato individuato!
Se cerchi di precipitarti giù dalle scale rischi di romperti l'osso del collo, e comunque questi orrendi mostri ti riacciufferebbero in meno di un secondo. Combattere contro un centinaio abbondante di giganti armati di enormi clave... Tanto vale andare fino in fondo! Vai al **96**.

– 9 –

Strisciando silenziosamente nell'erba alta, ma senza allontanarti troppo dal sentiero, giungi a qualche metro dai due giganti. Sprezzante del pericolo, vuoi saperne di più sul conto di queste creature.
«Ga... Ah?»
«Grunf!»

Non parlano... Grugniscono! La tua curiosità è proverbiale, ma i gorgoglii bestiali di questi mostri ti consigliano di essere prudente.
«Crac... Crunch... Miam!»
Ti senti invadere da un senso di disagio. Scivoli fino al limitare del sentiero e scosti l'erba per poter osservare i due giganti. Inutile cercare gli occupanti del carro ! Uno dei mostri sta rosicchiando un osso che assomiglia in maniera impressionante a una tibia umana! Balzi alle spalle di questi antropofagi per sfidarli (vai al **130**) o preferisci aspettare la loro partenza per riprendere la tua ricerca (*fine dell'Esplorazione* e vai al **Passo delle Rocce**)?

– 10 –

La golosità non è certo il tuo minor difetto! Con occhio esperto, individui l'albero da frutta situato nel punto più soleggiato, poi costruisci una rudimentale scaletta legando insieme tre pezzi di legno. Arrampicarsi su questi alberi non dovrebbe presentare particolari problemi, ma il comportamento degli uccelli ti spinge a essere molto prudente... Tempo fa hai visto uno gnomo morire fra atroci sofferenze: era stato morsicato da un minuscolo serpente, arrotolato attorno a un frutto colto in un giardino. Vai al **110**.

– 11 –

Chini il capo, approfittando dell'oscurità per celare i movimenti delle tue labbra. Usi le tue doti di ventriloquo per creare delle voci, con diverse tonalità, che s'innalzano dallo stomaco di uno o dall'arma di un altro. Per l'occasione, fingi di evocare uno spirito delle montagne, sperando che questi barbari siano superstiziosi. Continuando

ad utilizzare il tuo talento di ventriloquo, ti avvicini a passi lenti e misurati al gruppo di barbari. Chiudi gli occhi, camminando fra le due ali che si creano al tuo passaggio, e un attimo dopo continui senza voltarti per la tua strada, benedicendo tutti gli dei degli gnomi per averti ispirato un'idea così astuta. *Fine dell'Esplorazione*. Vai al **Cammino dei Conquistatori**.

– 12 –

A prezzo di un dolore spaventoso riesci a concentrare tutta la tua energia verso un unico obiettivo: erigere una barriera mentale contro gli attacchi psichici della creatura, che vuole piegarti alla sua volontà. Ma ad un tratto una voce venuta dal nulla echeggia nella tua mente:
«Sono il cuore. Sono eterno. So tutto, vedo tutto, posso avere e dare tutto. Apriti a me e realizzerò qualsiasi tuo desiderio, anche il più folle».
Se accetti la sua offerta, vai al **12**[illegible]. Se rifiuti, vai al **78**.

– 13 –

Ridendo sotto i baffi, decidi di fare uno scherzetto a questi umani. Usando il tuo talento di ventriloquo, fai parlare l'uomo che si trova tre posti davanti a te nella fila come se si rivolgesse a quello che lo precede.
«Tornatene nella Città Alta, zotico miserabile! Non è questo il tuo posto!»
Il fengano insultato, verde di rabbia, si volta immediatamente e senza chiedere spiegazioni assesta un violento pugno al suo vicino. Gli uomini si stringono attorno al ferito. Ottima occasione per ripetere l'operazione su due nuove vittime... In un istante, ottieni l'effetto previsto: i due vengono alle mani, scatenando una rissa generale.

Approfittando della confusione, giungi senza farti notare all'entrata. Vai al **114**.

– 14 –

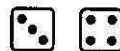
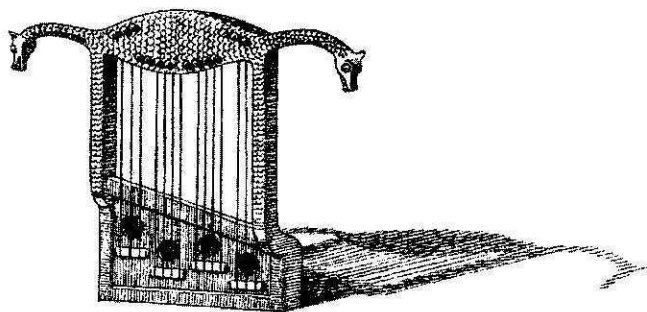
Getti alcuni fili d'erba in aria. Il vento ha cambiato un'altra volta direzione: è diretto a nord, non più a sud. Che fortuna! Raccogliendo la legna più verde che riesci a trovare, sogghigni all'idea dello scherzetto che stai per giocare a quel mostro. Silenziosamente disponi i rami all'entrata della grotta, li cospargi d'olio e accendi il tutto con la fiamma del tuo acciarino. Il legno prende subito fuoco, liberando una densa nube di fumo bianco che il vento spinge all'interno della caverna. Addossato alla parete, attendi con pazienza. Come speravi, il troll, scosso da una tosse violenta, esce dalla grotta usando un braccio per proteggersi gli occhi dal fumo. Vai al **69**.

15

L'abito non fa il monaco pensi, osservando il soldato frustare il prigioniero che si torce dal dolore. Questi uomini, che in apparenza sono dei soldati, in realtà sono dei barbari vigliacchi che si divertono a far soffrire altri barbari! Incontrarti con loro non ti dirà nulla su questo mondo, e ancora meno sulla ricerca che stai compiendo. Giri le spalle a questa scena penosa e scendi lungo il sentiero che porta alla Grande Pianura. *Fine dell'Esplorazione* della Porta d'Oriente. Vai alla **Grande Pianura**.

16

Una lite non migliorerebbe di certo la tua situazione. Dimenticando il danno subìto dal tuo cappello, spingi via l'uomo ubriaco e dichiari a voce alta, in modo che tutti possano sentirti :

«Ecco qualcuno che non regge la birra! È così traditrice da queste parti? Padrone, una doppia pinta!»
Come speravi, la tua reazione ottiene l'approvazione dei presenti. Rumorosamente gli uomini si rimettono a bere e a fumare. In pochi minuti trovi compagnia, e inizi una conversazione offrendo da bere a un boscaiolo mezzo ubriaco che, fra una birra e l'altra, ti parla della regione. Vai al **206**.

– 1 –

Inutile voler fare l'eroe! Se tenti di filartela, a questo scherzo della natura basterà allungare le braccia per bloccarti. A malincuore gli tendi l'oggetto magico, e lui lo afferra con ansia febbrile. Vai al **41**.

– 2 –

Decidi di tenerti in disparte. Seduto su un gradino umido, attraverso la porta socchiusa, ascolti le melodie per impararle. Che musica! Non avevi mai sentito una tale perfezione. Ah, se questa serata non fosse così triste... Incantato dal suono delle arpe e dei liuti, ti addormenti profondamente. Vai al **198**.

3

«Inutile svelare a costoro l'esistenza della gemma di Timhrandil» dici a te stesso. «Meglio aspettare di conoscere meglio le loro intenzioni».
«Sono Keldrilh il menestrello, e invito il vostro campione alla sfida del festino» dichiari, sperando che questi gnomi non abbiano dimenticato le consuetudini del loro popolo.
Come ogni gnomo che si rispetti, conosci le regole della sfida del festino. Si preparano due tavole, imbandite con vettovaglie e bevande. Ogni campione si siede a un tavolo, mangiando e bevendo nell'ordine indicato dall'arbitro. Perde la sfida l'avversario che si addormenta per primo.
«Io, Gobledilgu, re delle colline delle Barbe Fiorite, accetto la sfida! Che i tavoli siano preparati! Se vinci, ti offrirò la mia miglior armatura. Se perdi, uno dei tuoi beni sarà mio e tu dovrai lasciare le nostre colline».
Ti siedi fiducioso, non hai mai perso una sfida del festino.
Fine dell'Esplorazione delle colline delle Barbe Fiorite. Vai al **Festino**.

– 4 –

Una porta che si apre al tuo avvicinarsi, dei nani di un'altezza insolita, con delle barbe lunghe come quella di un anziano su dei volti giovani... Tutti indizi che ti spingono a un'azione immediata: fuggire a gambe levate, prima di cadere nel tranello teso da questi impostori! Con un balzo superi la porta socchiusa prima che si richiuda del tutto. Vai al **132**.

– 5 –

Fossi matto! Non metterò certo piede in quest'antro di magia malefica, pensi; e ti lasci alle spalle l'entrata della galleria, da cui ora proviene un rumore sordo che ricorda l'avanzata di una schiera di creature vischiose. Senz'ombra di rimorso inghiotti il tuo orgoglio, volti la schiena all'altare e ti allontani. Vai al **32**.

– 6 –

Vedendo che tutti i soldati si alzano, esci anche tu dalla taverna in compagnia di Thome che hai svegliato con una manata amichevole. Accenni un sorriso, osservando la sua andatura dondolante, ma non sei dell'umore giusto... Che peccato aver dovuto lasciare una così bella festa! Reggendosi a malapena sulle gambe, Thome ti accompagna alla tua baracca. Restate a lungo sulla soglia, mentre lui ti racconta i principali episodi della sua vita. Il soldato, in vena di confidenze, ti racconta la sua storia di contadino entrato nell'esercito con la speranza di conquistarsi i galloni da capitano. Vai al **119**.

– 7 –

Questo posto è davvero bizzarro. Prima, camminare sui fiori ti ha fatto perdere la testa; adesso quel pesce che tenta inutilmente di raggiungere la vasca... Non sei il più ingenuo dei flautisti, ma insomma! Decidi di lasciare il pesce al suo triste destino e di osservare, senza intervenire, i suoi ultimi sussulti, restando sempre in guardia. Un minuto dopo, mentre ti avvicini al corpo immobile dell'animale, senti una voce acuta. Viene dal limitare della radura, ma voltandoti in quella direzione non vedi altro che gli alberi della foresta.
«Segui il sentiero degli alberi contorti che si trova a nord di questa radura, e otterrai un pasto degno del tuo appetito».
Vai al **177**.

8

Gambe in spalla, ti precipiti verso i primi gradini della scalinata di pietra. Un lungo fischio, seguito da un intenso dolore, è l'ultimo ricordo del mondo di Dorgan che porterai nel pantheon degli eroi gnomi. La tua avventura termina sotto un blocco di pietra, lanciato con precisione diabolica da uno dei giganti. Nella prossima gara, sarà la *tua* testa che useranno come palla! *Fine dell'Avventura.*

– 9 –

Le precauzioni non sono mai troppe! Scivoli fra l'erba alta prima che i giganti abbiano terminato di ripulire i resti. Esiti sul da farsi, pensando agli occupanti del carro. Aspetterai pazientemente la partenza delle creature per seguirle e scoprire il loro rifugio (vai al **120**) o riprenderai la tua ricerca dopo la loro partenza (*fine dell'Esplorazione*, vai al **Passo delle Rocce**)?

10

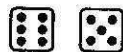
La reazione degli uccelli ti dimostra quanto questo frutteto sia pericoloso; decidi quindi di seguire il loro esem-

pio. A una buona distanza dagli alberi raccogli una decina di frutti, scegliendo i meno ammaccati. Qualche minuto dopo, di ritorno sulla Via dei Costruttori, usi la tua daga per sbucciarli e tagliare via le parti più rovinate. Pochi minuti sono sufficienti per masticare quello che resta del tuo raccolto. I frutti erano saporiti, anche se li avresti preferiti un po' meno dolci. *Fine dell'Esplorazione*. Vai alla **Via dei Costruttori**.

– 11 –

Ti tuffi dietro una roccia. Un panico irrazionale si è impadronito di te alla vista dei barbari. Scappare! Fuggire! Sorpreso, il loro capo per un attimo non reagisce. Ti metti a correre a perdifiato, ma senza riuscire a distanziare l'orda che immediatamente scatta alle tue calcagna. Ma è tutto inutile! Le tue gambette corte non ti permetteranno certo di sfuggire a questi mostri! E inoltre non hai nemmeno più la torcia. Rinunci a sfuggire un combattimento che non puoi evitare e aspetti a piè fermo, pronto a vendere cara la pelle. Vai al **46**.

– 12 –

Sopraffatto dal dolore sei sul punto di soccombere a questa creatura, che vuole penetrare nel profondo della tua anima. *Preferisco morire di fame in una regione ostile piuttosto che finire i miei giorni come schiavo di questo essere ripugnante*, pensi, dandoti alla fuga. Ma in quel momento accade qualcosa che ti fa gridare di terrore: il cubo si materializza! E un istante dopo sei prigioniero di una morsa più resistente dell'acciaio. Fibre di una sostanza vischiosa e corrosiva ti si insinuano nel naso, nella bocca e nelle orecchie, senza che tu possa reagire in alcun modo. Perdi rapidamente ogni contatto con il mondo, poi

perdi anche il tuo bene più prezioso: la vita. Di te resta soltanto una venuzza rossa in un cubo nebuloso.
Fine dell'Avventura.

– 13 –

Sibili qualche insulto tra i denti, irritando l'uomo che ti precede. È un vecchio dai capelli rossi, con un viso che sembra scolpito nel legno, il quale si volta verso di te e ti ordina di mantenere la calma o di lasciare immediatamente la fila d'attesa. Dopo tutto, il vecchio ha ragione! Arrabbiarsi non serve a niente e questa brava gente aspetta da più tempo di te. Rassegnato, ti prepari ad attendere con pazienza. Due ore dopo, mentre alle tue spalle si è già formata una coda di una decina di Fengani, raggiungi l'entrata. Vai al **114**.

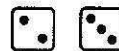
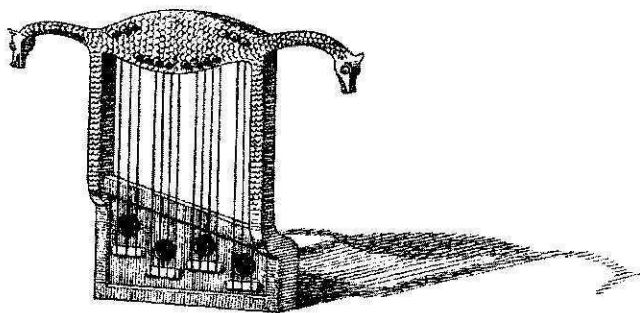
– 14 –

Non c'è disonore più grande del fuggire davanti a un troll. Un'azione di questo genere ti coprirebbe di vergogna per il resto dei tuoi giorni, radiandoti per sempre dal pantheon degli eroi gnomi. Non segnare il simbolo sulla tua Scheda del Personaggio, e fai un'altra scelta.
Scelta 14 del Libro del Potere.

15

La prudenza è la madre della sicurezza! Decidi di applicare alla lettera questo proverbio che ti ha più volte salvato la vita. Dopo aver trovato un nascondiglio dietro una delle enormi rocce che costellano il sentiero, in prossimità della Porta d'Oriente, aspetti con pazienza l'arrivo della truppa. Vai al **9**.

16

Le risate di scherno dei boscaioli ti riempiono di rabbia, ma preferisci evitare una rissa e lasci l'albergo del Cinghiale Zoppo. Ridai al cappello la sua forma originale, camminando qua e là per le stradine di Kandaroth. Poi decidi di lasciare questo luogo. Negli sguardi degli uomini e delle donne che incontri non noti nulla di interessante, nulla che ti spinga a saperne di più sulla vita di questo villaggio e dei suoi abitanti. *Fine dell'Esplorazione*. Vai a **Kandaroth**.

– 1 –

«Questi modi sono degni del più volgare dei ladri! A meno che non sia uno scherzo di pessimo gusto... Ed è quello che spero per te, mascherone: se ti ostini a volermi derubare dei miei beni più preziosi, dovrai passare sul mio cadavere!»
Vai all'**11**.

2

Per mille barili di birra! Quanto è triste questa festa! Per riscaldare l'atmosfera e rallegrare i presenti, entri nella sala raccontando un'irresistibile storiella tratta dal tuo repertorio. Mentre la tua risata fragorosa risuona sotto la volta, la musica si spezza su una nota stonata; e gli sguardi febbrili dei danzatori ti fanno capire improvvisamente quanto sei stato imprudente. Esseri umani o creature fantastiche, questi ballerini sono quasi riusciti a ipnotizzarti. Ritrovando il tuo sangue freddo, valuti che possibilità ti restano. La tua imprudenza potrebbe costarti cara! I visi pallidi e lividi dei danzatori ti circondano. Sei in trappola, ma cerchi di tenere sotto controllo la paura, mentre risate gelide accolgono le tue minacce. Vai al **5**.

– 3 –

Gli sguardi sospettosi dei tre gnomi ti offendono. Nel tuo cuore, e nei tuoi propositi, una giusta collera si sostituisce al buon umore.
«È così che ricevete i visitatori in questa contrada? Io sono Keldrilh, il menestrello. Esigo che mi si riceva secondo il mio rango».
Adesso anche altri gnomi si alzano da tavola, e in pochi secondi formano un cerchio intorno a te tenendosi per mano.

«Sei troppo grande per essere uno gnomo e troppo piccolo per somigliare ai nostri cugini, i nani delle montagne di Mildrilth» dichiara uno gnomo vestito di bianco che sfoggia una stupenda barba lunga quattro cubiti.
Rivolgendosi agli gnomi che ti circondano, aggiunge:
«Ancora un impostore! Uno di quegli umani pronti a tutto per derubarci. Che cominci *la ronda*!»
Vai al **64**.

4

Vorresti lamentarti per la mancanza di illuminazione, che ha causato la tua brutta caduta nella miniera, ma la lunghezza delle barbe di questi nani ti ispira un profondo rispetto. Così, visto che non vuoi provocare una lite, ti limiti a tossire rumorosamente per attirare la loro attenzione. Per un attimo i nani restano interdetti, poi uno di loro ti rivolge la parola, con forte accento straniero, nella tua lingua madre. Vai al **185**.

– 5 –

Riprendendo coraggio, punti la tua arma in avanti e scendi le scale.
«Dove siete?» ripeti instancabilmente. «Dove siete?»
Man mano che avanzi, e i tuoi occhi si abituano alla strana luce emanata dalle piante, ti senti invadere dalla collera. Sono già passati più di dieci minuti da quando sei entrato nella galleria e la creatura che ti ha chiesto aiuto non risponde ai tuoi richiami. Vai al **139**.

– 6 –

Sacrilegio! Interrompere un così bel canto! È un'eresia che non lascerai impunita! Ti avvicini all'uomo e lo tiri per la manica gridando:

«Fuori di qui, guastafeste! Non si interrompe così Keldrilh, il menestrello!»
La reazione del soldato non tarda a venire. Ti sbatte violentemente la lanterna sulla testa, mandandoti all'istante nel paese dei sogni. Vai al **59**.

– 7 –

Senza degnare di uno sguardo il pesce che sta morendo asfissiato, sguaini la daga e lanci una sfida.
«Fatti vedere, essere ignobile, vieni a prendere la punizione che ti meriti!»
Immediatamente ti risponde una voce che sembra provenire dal limitare della radura.
«Segui il sentiero dagli alberi contorti che si trova a nord della radura. Il tuo coraggio troverà presto la sua giusta ricompensa».
Vai al **177**.

– 8 –

Con un calcio da campione colpisci... una testa umana! Inchiodato sul posto da un'incontenibile ondata di terrore, guardi l'orda dei mostri che punta dritto su di te. Il tuo viso assume il colore grigiastro del condannato a morte. Vai al **109**.

– 9 –

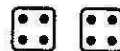
Sei sul punto di vomitare anche l'anima, alla vista di un gigante che tende al suo compare un braccio sanguinolento. Il mostro emette dei grugniti interrogativi:
«Ga... Ah?»
Completamente disgustato, perdi le staffe. I crimini di queste creature saranno puniti! Sprezzante del pericolo, strisci silenziosamente nell'erba alta, deciso a vendicare

gli occupanti del carro. Farai scontare a questi esseri immondi i loro delitti! Come un diavoletto che scatta fuori dalla sua scatola, balzi sulla schiena di uno dei giganti mentre si appresta a lanciare un masso. Vai al **130**.

– 10 –

La tua sola presenza ispira a questi esseri, privi di intelligenza o semplicemente di buon senso, un autentico terrore; questa è l'unica spiegazione! Raddrizzi orgogliosamente le spalle: gnomo del Paese di Guinpelforth o abitante del mondo di Dorgan, deve ancora nascere chi potrà permettersi di disturbare impunemente Keldrilh durante la prima colazione. Forte della tua decisione lasci perdere i frutti caduti al suolo, e ti arrampichi sul primo albero che vedi. La corteccia rugosa del tronco facilita la salita, e ben presto giungi all'altezza dei primi rami carichi di frutta, a tre metri dal suolo. Un attimo dopo, seduto a cavalcioni, tendi golosamente la mano. Hai l'acquolina in bocca! Le tue dita stanno per toccare la buccia liscia del frutto che hai scelto, quando un ragnetto nero, con la schiena maculata di giallo, ti cade sulla manica della giacca. Un aracnide velenoso! Se riesce a pungerti, sei finito! Con un movimento brusco cerchi di lanciare lontano il pericoloso insetto, ma la paura e la sorpresa ti rendono maldestro. Perdi l'equilibrio e cadi pesantemente sulla sabbia, che attutisce l'urto. Il ragno è riuscito a pungerti? Lunghi minuti trascorrono, scanditi da un indicibile terrore... Vai al **145**.

– 11 –

Sguaini la daga: dieci stupidi barbari non ti fanno paura, quindi cercherai di aprirti un passaggio. I barbari ti aspettano a piè fermo. Vai al **46**.

– 12 –

Con gli occhi gonfi, e il volto bagnato di lacrime, stringi i pugni e chiami a raccolta le tue ultime forze per la tremenda lotta contro l'infame creatura. Resisti eroicamente agli attacchi mentali del Cuore, che infatti non riesce a neutralizzare la tua volontà. Dopo esserti liberato dalla sua pressione psicologica, sguaini la daga con la ferma intenzione di mostrare a questo essere chi è il più forte. Vai al **6**.

– 13 –

Al diavolo la buona educazione! Esci dalla coda e ti dirigi verso la porta di bronzo sotto gli sguardi esterrefatti dei Fengani. Poi, alle prime proteste, sguaini la daga e ti pulisci le unghie con indifferenza. Nessuno si lamenta più e la calma ritorna, come se nulla fosse accaduto. Vai al **114**.

– 14 –

Con le mani sui fianchi, ben saldo sulle gambe, ti piazzi a qualche metro dalla grotta e gridi:
«Esci dalla tua tana, troll! Vieni ad affrontare Keldrilh, bisnipote di Timhrandil!»
Un grugnito risponde alla tua sfida, seguito dal rumore di passi pesanti e minacciosi. Vai al **69**.

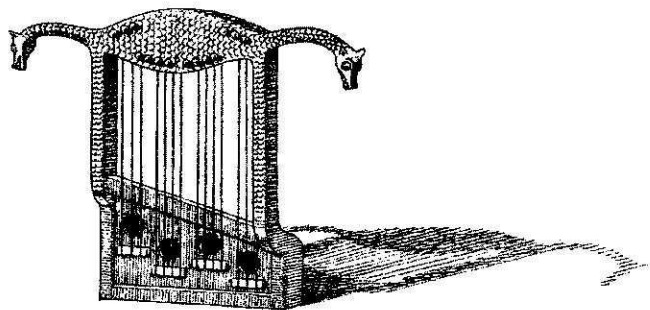
– 15 –

La scena che si sta svolgendo davanti ai tuoi occhi ti disgusta. Con voce tonante ti rivolgi alla truppa:
«Tu, uomo con la frusta! Sei molto bravo a picchiare un prigioniero senza difesa! Vieni un po' a sfogare la tua collera con me, se ne hai il coraggio!»
Per tutta risposta il guerriero tende il suo arco, imitato dal

resto dei soldati. Dieci frecce sono puntate nella tua direzione, è meglio darsela a gambe! Vai al **66**.

16

«Il mio cappello!» strilli, mentre il colosso ti monta sui piedi e ti si aggrappa ai vestiti. «Me la pagherai!»
Con un pugno terribile mandi il boscaiolo a gambe all'aria. Nella sala cala immediatamente il silenzio più totale. In preda all'alcool, alcuni uomini si alzano rovesciando le sedie e si avvicinano con aria minacciosa. Vai al **90**.

2

KELDRILH IL MENESTRELLO

Caithness l'Elementalista, Keldrilh il Menestrello, Pereim il Cavaliere, Kandjar il Mago: quattro personaggi fantastici, quattro libri diversi da leggere uno alla volta, oppure quattro avventurieri da riunire in un unico gioco di gruppo!

partita a quattro

In questo libro il protagonista sei tu. Se hai scelto questo libro significa che hai deciso di entrare nel personaggio di Keldrilh, uno gnomo allegro e sbrigativo che conosce moltissimi Trucchi Soprannaturali. La tua missione consiste nel ritrovare l'arpa di Timhrandil, che un tempo apparteneva al popolo degli Gnomi, i quali furono cacciati dal mondo di Dorgan ad opera delle forze del Male.

In questo libro il protagonista sei tu. Giochi da solo, o stringi un'alleanza?

copertina illustrata da Christian Broutin

ISBN 88-7068-408-3

L. 9.000 iva inc.

70684083